

Számítástechnikai magazin

KByte

CYBERPUNK

SKELETON CREW - Végre dühörög a banda, és senki nem állhat útjukba. Ők az "ellenállhatatlan" trió.

MANGA MANIA - A legendás Blade Runner utódjai elevenednek meg a manga-stílusú rajzfilmekben.

CYBERIA - Verbeli cyber történet arról, hogy milyen sors várhat egy megrögzött komputer-kalózra (!).

FANTASZTIKUM

NOCTROPOLIS - Életre kelnek egy képregény karakterei. A főszereplő pedig Te leszel.

COMMANDER BLOOD - Az egyik legelvontabb PC CD-s ürörlő, amely Captain Blood nyomdokain lépdél.

SPACE FEDERATION - Egy startégiájai-játék, melyhez villámgyors döntések és fürgé ujjak szükségesek.

ÉS A REALITÁS

WING COMMANDER 3 - Mire képes ma a filmgyártás és a számítógépipar, ha összeállnak? Ne tudjátok meg...

SONY PS-X - Ha játékkeremben akarod érezni magad, ki se mozdulj a szobadból. De a szöveget azért csukd be!

ZEEWOLF - Mēr földkő az Amigára készült akciójátékok sorában. Mégis van új a nap alatt?!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. FEBRUÁR 10-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD19999.-

MD LION KING SET: MD II alapgép + LION KING + 2 db CONTROL PAD24999.-

MD VIRTUA SET: MD II alapgép + VIRTUA RACING + 2 db CONTROL PAD25999.-

MD ALADDIN SET: MD II alapgép + ALADDIN + 2 db CONTROL PAD21999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD17999.-

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 2 db CONTROL PAD21999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7499.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék15999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL32999.-

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS129999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RAGE RACER149999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS).....	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....	2999 Ft	SNES CONTROL PAD.....	2999 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER.....	3000 Ft	SNES USA KONVERTER.....	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER.....	3200 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....	6999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL.....	999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal).....	9999 Ft	SUPER GAME BOY.....	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....	7999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1199 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....	1999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül).....	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999 Ft	HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick).....	5999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER.....	3999 Ft	GAME BOY-hoz.....	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....	1199 Ft	NES ACTION REPLAY.....	5999 Ft

AMIGA PROGRAMOK

AIK SUPPORT	1999
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	3999
APOCALYPSE	3999
ARCADE POOL AGA	1999
ARCHER MACLEAN'S POOL	1999
ASSASSIN	2999
AWARD WINNERS	2999
BAT	899
BANSHEE-A1200	4999
BATMAN RETURNS	3999
BEAU JOLLY COMPILATION	4999
BENEFACCTOR	3999
BIRDS OF PREY	3999
BLOD	1999
BOB'S BAD DAY	899
BONANZA BROS	1499
BRAT	3999
BRIAN THE LION-A1000	1999
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL.	899
CONQUEROR	2499
CYTRON	1499
DEATHRINGER	2999
DENNIS AGA	2999
DESERT STRIKE	3999
DISPOSABLE HERO	3999
DOPPELGÄNGER	3999
DUNE 2	3999
DYNASTY WARS	3999
ELFMANIA	3999
EPIC	2999
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPS	4999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	3999
F 29 RETALIATOR	4999
FIELDS OF GLORY AGA	4999

FIFA INTERNATIONAL SOCCER 4999Ft



FINAL FIGHT	1999
GEARWORKS	1499
GLOBAL GLADIATORS	2999
GOAL	3999
GODFATHER	3999
GUNSHIP 200	1999
INDY HEAT	3999
JACK NICKLAUS GOLF	1499
JACK NICKLAUS 2	1999
JIMMY WHITE SNOOKER	2999
KICK OFF	3999
KICK OFF 3	3999
KILLING GAME SHOW	1499
KINGS QUEST I	1999
LAST BATTLE	1999
LAST NINJA 3	1999
LEANDER	1999
LIFE AND DEATH	1999
LINKS GOLF CHALLENGE	4999
LION KING AGA	1999
LOMBARD RAC RALLY	4999
LOTUS TRILOGY	1999
MANAC	1999
MENACE	999
MIC 20 SUPER PULCRUM	3999
MORTAL KOMBAT	4999
NIGEL MANSELL WORLD C-SHIP	4999
NINJA REMIX	1999
NIPPON KATES INC	1999
NORTH AND SOUTH	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OUTPATIENT STEALTH	1999
OUT TO LUNCH	1999
OUTRIN EUROPA	1999
OVERKILL AGA	1999
PANZA KICK BOXING	1999
PINBALL FANTASIES	1499
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMIER MANAGER 2	1999
PRINCE OF PERSIA	1999
RED ZONE	1499

RISE OF THE ROBOTS 4999Ft



ROAD RASH	2999
ROBOCOP 3	2999
ROBOCOP MAN	1999
RVF HONDA	1999
SECURITY SAMURAI-A1000	3999
SEEK AND DESTROY	3999
SHADOW WORLDS	3999
SHERIFF NO. 1	3999
SINK OR SWIM	3999
STREET FIGHTER	1499
SPEEDBALL 2	2999
STREET FIGHTER 2	2999
SUBWAR 2000	4999
SUPER MONACO GP	1999
TEAM 17 COLLISION VOL.1	4999
TEAM SUZUKI	3999
TENNIS 2000	1999
TERMINATOR II ARCADE	3999
THE GREAT TEST	4999
THEME PARK AGA	4999
TOP GEAR	4999
TRIPLE ACTION VOLUME I	4999
TRIPLE ACTION VOLUME II	4999
TURBO OUTRIN	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	4999
UFO AGA	4999
UNIVERSE	3999
V2	3999
WING COMMANDER	2999
ZACK MCKRACKEN	1999

CD 32 PROGRAMOK

ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ES OWAK	3999
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	5999Ft
BANSHEE	3999
BATTLE TOADS	3999
BRIAN THE LION	4999
BURIA AND STEK	4999

CANNON FODDER 5999Ft



CHAOS ENGINE	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D GENERATION	3999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CORE	3999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIELDS OF GLORY	3999
FIRE AND ICE	3999
FLY HARDER	2999
FURY OF THE FURIES	3999
GUNSHIP 200	3999
HEIMDALL II	3999
HUMANS	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2023	3999
INSIGHT TECHNOLOGY	3999
INTERNATIONAL KARATE	3999
JOHN BARNES FOOTBALL	2999

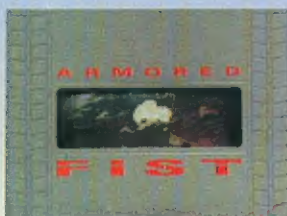
JUNGLE STRIKE 4999Ft



KID CHAOS	3999
LAST NINJA III	3999
LEGACY OF SOBRASIL	4999
LITTLE DEVIL	3999
LOTUS TRILOGY	4999
MICROCOSM	3999
MYTH	3999

G-FORCE AKCIÓ!

ÉREZD ÁT A CSATÁK HEVÉT!



Eredeti ár: Akciós ár:

G-FORCE + ARMORED FIST (PC3,5") = 14998.- 12000.-

G-FORCE + ARMORED FIST (PCCD) = 15998.- 12000.-

CSAK A HÁTSÓ OLDALON LÉVŐ SZELVÉNY FELHASZNÁLÁSÁVAL ÉRVÉNYES!!!

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvez 576 boltban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

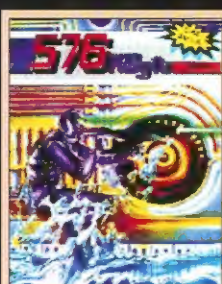
1990



90/2
WEIRD DREAMS - AMIGA
HAMMERFIST - C64
FUTURE WARS - PC



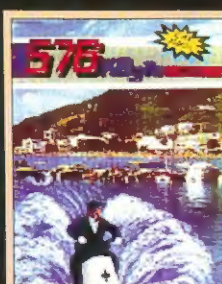
90/3
FIENDISH FREDDY'S CIRCUS - C64
VENDETTA - C64
MIDWINTER - AMIGA



90/4
SECURITY ALERT - C64
INDIANA JONES III - AMIGA
TUSKER - C64



90/5
PROJECT FIRESTART - C64
RED STORM RISING - AMIGA
UNREAL - AMIGA



90/6
OPERATION STEALTH - AMIGA
ROCKET RANGER - AMIGA
PUFFY'S SAGA - C64



91/2
INVEST - C64
CODENAME ICEMAN - AMIGA
TRANSWORLD - C64

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?



91/3
BLOODWYCH - C64
ELVIRA - AMIGA
TIME MACHINE - C64



91/6
THE KILLING CLOUD - AMIGA
SCAPEGHST - C64
ESCAPE FROM COLDITZ - AMIGA



91/9
SPIRIT OF ADVENTURE - AMIGA
SPACE QUEST 4 - PC
INDIANA JONES 4 - PC

1992

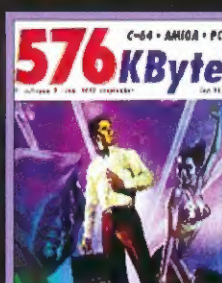


92/5
SPACE ROGUE - C64
POOLS OF DARKNESS - AMIGA
MERCENARY 3 - AMIGA

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



92/6
OMEGA - C64
BIG GAME FISHING - AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2 - PC



92/9
SPIRIT OF ADVENTURE - AMIGA
SPACE QUEST 4 - PC
INDIANA JONES 4 - PC



93/6
LEGENDS OF VALOUR - PC
THE LEGACY - PC
WEEN - PC



93/9
TORNADO - PC
BETRAYAL AT KRONDOR - PC
DAY OF THE TENTACLE - PC

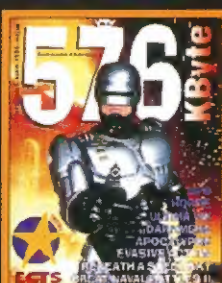


93/10
THE DARK HALF - PC
NIPPON SAFES INC - PC
ONE STEP BEYOND - AMIGA

1994



94/4
ARCHON ULTRA - PC
FLEET DEFENDER - PC
LEMMINGS - C64



94/5
UFO - PC
LEGACY OF SORASIL - AMIGA
BENEATH A STEEL SKY - PC



94/6
SEAWOLF - PC
HEIMDALL 2 - AMIGA
DETROIT - PC



94/7-8
AL-QUADIM - PC
K240 - AMIGA
THEATRE OF DEATH - PC



94/10
COLONIZATION - PC
UNIVERSE - AMIGA
LORDS OF THE REALM - PC

EREDETI ÁRON RENDELHETŐ: 91/2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 10, 12; 92/3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12; 93/1, 5, 6, 9, 10, 12; 94/1, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12

KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ: Egybeni megrendelés esetén az 1990-es évfolyam 400,- Ft-ért.

ELFOGYOTT, NEM RENDELHETŐ: 91/1, 9, 11; 92/1, 2; 93/2, 3, 4, 7-8, 11; 94/2

Az újságok eredeti áron vásárolhatók meg (1990/1-től 1991/6-ig 79,- Ft, 1991/9-től 1992/12-ig 98,- Ft, 1993/1-től 1993/6-ig 138,- Ft, 1993/9-től 1994/9-ig 168,- Ft, 1994/10-től 218,- Ft. A duplaszámok: 1991/7-8: 158,- Ft, 1992/7-8: 196,- Ft, 1994/7-8: 336,- Ft).

A Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul. Megrendelhető: Comgame GM, 1389 Budapest, Postafiók 132.

576 KByte

TARTALOM

Találós kérdés. Mi az, ami napjaink rohanó világában a Rád zúduló sok-ezernyi információ közül a legfrissebbekről, legrészletesebben és legszínesebben nyújt felvilágosítást? A választ most is a kezében szorongatod!

WING COMMANDER 3

A filmipar és a játékgyártás kapcsolata ismét szorosabbá fonódott. Mindkét szórakoztató műfaj a maximumát nyújtja az új epizódban.



ZEEWOLF

Egy csipetnyi szimulátor, egy maréknyi akció, egy halom életveszélyes küldetés és máris bevetésre készen áll az amíg az akciójátékok új etalonja.



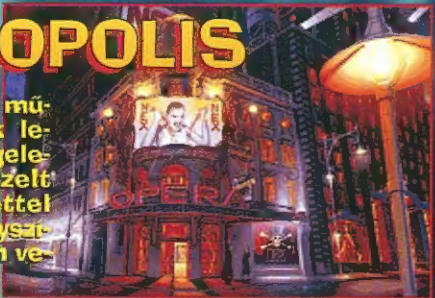
CYBERIA

Egy bebörtönzött computer-kalóz alternatívái: halálos infekció vagy öngyilkos küldetés - avagy a CD-ROM technika erődemonstrációja.



NOCTROPOLIS

A képregény, mint műfaj újjáéledésének lehetünk tanúi: megelégelnek a képzelet szereplői és élettel telnek meg a helyszínek. A főszerepben velünk.



HÍREK	4-5
WING COMMANDER 3	6-8
SKELETON KREW	9
COMMANDER BLOOD	10-11
A HÓNAP DUMÁJA / BUKÁSA	15
DESCENT	16
EARTH SIEGE	17
VOYEUR	18
SUPERSKI PRO	19
ARCADE NEWS	20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28-29
SPACE FEDERATION	30
CSEVEGŐ	31
CD 32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
ZEEWOLF	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
MAGIC CARPET	38
SWORD OF HONOUR (C 64)	39
FANTAZMAGÓRIA	40
CYBERIA	41-43
SHADOW FIGHTER	44
NOCTROPOLIS	45-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/02-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

BITMAP BROTHERS

A **BITMAP BROTHERS** programjai minden esetben kifinomult design, agyafúrt ötleteket és forradalmi újításokat tartalmaznak - így lesz ez minden bizonnyal a méltán világhírűvé vált eposz második részével, a **CHAOS ENGINE 2**-vel is. Igen, igen! Ezt is megértük, az akciójátékok félistenének titulált játék "osztódásnak indult". A sztori ismerős helyszínen folytatódik, pont ott ahol az előző epizód véget ért (már ugye csak annak ismerős, aki végig tudta nyomni...). Szóval a Chaos Engine elpusztult, vele együtt teremője, a Báró is. Lát-szólag! Az utolsó pillanatban a Báró belép a gépbe és a tér és idő síkjában szágul-



dozva megpróbálja a legfontosabb alkatrészeket kimenteni az enyészetből, hogy újraépítse a gépet (elég kusza, de lehet, hogy csak én vagyok korlátolt). A hat ismert hősünk közül négy utána ered az idő-alagúton, kettő pedig a masina mellett várakozik, ha esetleg felbukkanna a Báró. A gonosz Baron azonban két harcosunkat megátkozza és sajátjai ellen fordítja. Magyarul nemcsak a számtalan szörny, kreatúra és egyéb teremtmény ellen kell harcolnunk, hanem saját csapatunk egyik tagja is ránk vadászik valahol. Két játékos esetén ez egymás elleni harcot jelent, egyedül nyomulva pedig valódi hajtóvadászattal egyenértékű a játék. Osztott képernyőn folyik a küzdelem, egy apró indikátor jelzi az ellenfél helyzetét, de minden más cuccot, dögöt és rejtett tárgyat magunknak kell felkutatnunk. Kicsit hasonlít a jelenet a Spy vs Spy-ra (a C64 hőskorából). A grafikán is meglátszik a tuningolás: a karakterek animációi olyan elemekkel bővültek, mint például falhoz lapulás, kapcsolók kézzel való átkapcsolása, falról leugrás, arra felugrás, stb. Ezek az extrák fegyverként is felhasználhatók: ha kifogytunk például a lőszerből, várjuk meg, amíg ellenfelünk a fal alá téved és ugorjunk a nyakába; eggyel kevesebb gondunk lesz. Szóval nagyon szerénynek ígérkezik az anyag. Előre láthatólag húsvét táján jelenik majd meg Amigára (500, 1200). Egyéb verziók csak később látnak napvilágot.

ACID SOFTWARE

A névtelenségből nemrég üstökösként feltűnt **ACID SOFTWARE** újabb produkcióval jelentkezik a színen, méghozzá sikerprogramjuk ismét feldolgozott epizódjával, a **SUPER SKIDMARKS**-szal. Mivel már az előző rész is magasan kiemelkedett a stílustársak közül, ezért ebbe a változatba nem is nagyon pakolnak majd extrákat, csak egy kicsit átgyúrák az anyagot. Egyszerre akár négyen is lehet majd versenyezni egymás ellen egy képernyőn (joy, billentyűzet, egér párosításban), ha viszont csak ketten küzdünk, akkor villámgyors osztott képernyős megjelenítésre számíthatunk. Kicsi, de hatásos újítás, hogy pozíciónk folyamatosan a kocsink felett látható, nemeg ne feledkezzünk meg a plusz két autóról sem, ugyanis már nyolc versenygép tömörül majd a pályákon. (Amiga)



PSYGNOSIS

Újabb taggal bővül hamarosan a Teremő (ún. God) játékok köre, hiszen a **PSYGNOSIS** is belép a ringbe a **DAMOCLES** című eposzával. A márciusi megjelenésű PC-s játék egy elképzelt csillagrendszerben játszódik, a kilenc bolygóból és tizenkilenc holdból álló Gamma rendszerben. A Damocles pedig egy üstökös, amely szabályos időközönként elhalad a bolygók közelében, most azonban vészhelyzet alakul ki: az üstökös egyenesen az Eris nevű bolygó felé halad és biztos pusztulással fenyegeti a lakosságot. Mi sokkal korábban kapcsolódunk be a történetbe, még akkor, amikoről számolva okos energiagazdálkodással, céltudatos tudományos fejlesztéssel és célratörő humánerő felhasználással elkerülhetővé tehető a katasztrófa. A cél tehát egy olyan védelmi rendszer kiépítése lesz (néhány emberöltő alatt), amellyel elteríthető a pályájáról az üstökös és a csillagrendszer háborítatlanul élheti életét. A futurisztikus stratégiai játékok ezen válfaja, amely ennyire konkrét cél érdekében történő fejlesztési törekvéseket vázol fel, még eléggé ismeretlen, s így méltán számíthat elismerésre. Főleg a megjelenítésre helyezett hangsúlyt az alkotók, hiszen a legegyszerűbb helyváltoztatás, egyik bolygóról a másikra való utazás is igazi 3D-s



csemegének ígérkezik. Szemünk előtt fejlődnek a városok, az épületek körbejárhatók, bemehetünk mindenhová, társaloghatunk - így lesz igazi életszagú a dolog. (PC) Ugyancsak a nagynevű szoftverház karolta fel a **DEVIDE BY ZERO** nevű fejlesztőgárda produkcióját, a **VICTORIANA**-t. Az érdekes elnevezésű csapat ("Osztvá nullával") nem lehet ismeretlen a hazai rajongók számára sem, hiszen ők álltak az Innocent until Caught és második része, a Guilty mögött is. Mostani projektjük is profizmusról árulkodik, hiszen már a témaválasztás is főnyeremény: a viktoriánus-korabeli történetben egy átlagos és szürke hétköznapiját élő gentleman szerepét játszuk (csak a nevünk nem hétköznapi: Piers Featherstonehaugh), aki egy szép napon egy beszélő macskával találkozik (Csizmás kandúr, vagy mi?). A csodálány elmondja neki, hogy ő a világ első genetikai kísérletének az áldozata, egy távoli szigetről szökött, ahol egy minden hájjal megkent prof éppen a világ leigázásához szükséges genizált hadseregét állítja elő. Több sem kell nekünk, útra kelünk (80 nap alatt...) és megpróbáljuk a lehetetlent. A témaválasztásból, a grafikákból és a karakterek jellegéből is világosan látszik, hogy ki volt az "ötletadó": nem más, mint Jules Verne.



Persze a cselekmény nem koppintás, de a helyszínek és a hangulat szinte megszólalásig hasonlít a nagy író könyveire. Megjelenése április környékén várható PC-re.

LUCASARTS

Ki gondolta volna (talán csak maga George Lucas), hogy az 1977-ben készített Star Wars a szórakoztatóipar minden területét behálózza és két év híján 20 évvel a megjelenése után is töretlen népszerűségnek

örvend majd. Bár már előzőleg egy kép erejéig beszámoltunk róla, hogy a Doom sikerén felbuzdulva a **LUCASARTS** is kiadja saját klónját a Csillagok Háborúja trilógia alapján, most ismét visszakanyarodnék a



témához. Érdemes még egy utolsó pillantást vetni a **DARK FORCES** képeire, mielőtt a végleges változatot tesztelnénk. Azt hiszem, nem árulok el titkot, amikor kijelentem, hogy ez a program lesz a "doom-korszak" koronája, nemcsak grafikája, hanem története és a játék "mélységei" miatt is. Mindhárom epizód szereplői felbukkannak majd a játék során, amelyben mi egy "lázadó" birodalmi tisztet alakítunk, aki valójában a lázadók oldalán harcol a birodalmiak ellen. Darth Vader és Jabba is feltűnik a színen, kiegészülve szörnyekkel, mutánsokkal és az elengedhetetlen fehér ruhás birodalmi zsoldosokkal. Ellentétben a Doommal, ebben a történetben inkább a taktikázás, a cselezés és gondolkodás lesz a főszereplő a "lődd-a-száját-ne-totojazz" elvvel szemben. Megéri majd elfutni, elrejtőzni egy-egy komolyabb támadás előtt, mint halált megvető bátorsággal kinyíratni magunkat. Az 50 misszió pont duplája a Doomban látottaknak, a grafika felbontása és finomsága (fel és lenézés lehetősége, részletesebb és változatosabb hátterek) is hasonló arányokkal rendelkezik, az átvezető képsorok pedig még nagyobb magasságokba emelik a PC lemezen és PC CD-n megjelenő játékot.



TIME WARNER

A jobb játéktérmet sztárja már vagy fél éve a **PRIMAL RAGE** nevű automata, amely a Mortal Kombat kőkorszaki megfelelője. Jómagam először Angliában láttam, amikor egy japcsi fiúcska halálra szivatott egy Tyrannosaurus Rex-szel egy Brontosaurust. Nem gondoltam volna, hogy hamarosan arról számolhatok be, hogy a **TIME WARNER INTERACTIVE** (korábban Atari Games) be-

levág a kétes sikerű Rise of the Robots című produkciója után e játéktérmeti gép konverziójába (Amiga, PC). A készítéshez maximálisan élethű gyurma és műanyagfigurákat használtak (a la Nightmare Before Christmas, Tim Burton filmje), amelyekből a legspeciálisabb mozgáskombinációkat is ki tudták hozni. Egy szépen kivitelezett fejleharapás például 45-50 fázisból állt össze. Az így felvett videoanyagot vitték fel nagyteljesítményű számítógépekre továbbfeldolgozás céljából, ahol a mozgások fázisai lecsökkennek ugyan 15-20 kockára, de árnyékot, hangokat, zörejeket kapnak a karakterek, s így plasztikussá válik a mozgássor. A játék igencsak "hard-core" kategóriájú, azaz minden tocsog a vértől, de végre nem mondhatják azt a kritikusok, hogy fölösleges erőszakra van szó, hiszen az őskorban minden valószínűség szerint ez a stílus volt a menő. A konverzió fejlesztése még gyerekcipőben jár, és bár idénre ígéri a kiadó, szerintem csak jövőre lesz belőle valami (természetesen játékgépeken, PC-n, és ha minden igaz CD32-n is).



CAPCOM/COLUMBIA TRI STAR PICTURES

Bombahírral zárom az ehavi összeállítást: az USA-ban mostanában mutatják be, nálunk nyáron debütál majd a Capcom által fejlesztett, minden idők legsikeresebb játékából, a Street Fighter 2-ből készült mozifilm, a **STREET FIGHTER**. A film közreműködői egytől egyig világsztárok: rendezője az a Steven E. de Souza, akinek a Drágán add az életed 1-2-t, a 48 órát, a Flinstonest és hamarosan a Judge Dreddet köszönheti a filmvilág, főszereplői között tisztelhetjük Jean-Claude Van Damme-ot (Időzsaru), Raul Juliát (Addam's Family), akinek váratlan halála miatt ez volt az utolsó filmje, avagy Kylie



Minogue-ot. A rendező/forgatókönyvíró de Souza szerint a legnehezebb a történet kiigyalása volt egy valójában sztori nélküli videojátékhoz, hiszen minden szereplőnek fel kell bukkannia a filmben és az egésznek hihetőknek is kell lennie. Ezért olyan irányba kellett terelni a mondanivalót, mintha akár ma is megtörténhetne. Így született meg a következő alapszitu: a sadista hajlamú és megalomán M. Bison tábornok (Raul Julia) tizenkét ENSZ alakulatot lemészárol valahol egy polgárháború sújtotta dél-ázsiai országban és ráadásul 63 túszt ejt. 72 óra türelmi időt ad, hogy követelését, a 20 milliárd dollárt a túszoért cserébe átadják neki, vagy kivégzi őket. A William F. Guile (Van Damme) által vezetett különleges kommandó tagjai (valójában a Street Fighter 2 szereplői) pedig elindulnak, hogy az ultimátum lejárt előtt végezzenek a tábornokkal. Már majdnem elérik céljukat, mikor egy mit sem sejtő riporternő - szafos sztorit szimatolva - egy ártatlannak tűnő kijelentésével romba dönti az egész tervet. A fokozódó feszültség végül egy mindent eldöntő tömegjelenettel ér véget, ahol a Gonosz és Jó összecsapásának lehetünk tanúi. Az alkotók megpróbálták maximálisan visszaadni a játék szereplőinek



tulajdonságait, ügyeltek arra is, hogy a ruházatuk a legapróbb részletekig megegyezzen az eredeti karaktereken látottakkal, sőt még egy-két speciális mozgás megvalósítását is megoldották (természetesen itt a videotechnika jött segítségül, különleges effektjeivel és látvány-tükkjeivel). A film egyébként korhatár nélküli lesz (Van Damme első ilyen mozija) és olyan hírességek nyomják majd a talpalávalót, mint Ice Cube, Public Enemy és LL Cool J.

"Hm, ez maga a döbbenet. Csak ámulok-bámulok, mint tíz éve a moziban, a Csillagok háborúján. Igen. És most ugyanazt a látványt, ugyanazokat az effekteket, muzsikákat élvezhetem itthon, a fűtött szobában, az előttem levő monitoron. Döbbenetes. Úrhajók húznak el jobbra, balra, sztereóban halom a hangjukat. Hol is vagyok? És tulajdonképpen ki vagyok? Mark Hamill? Vagy inkább Luke Skywalker? Egyáltalán Én vagyok-e én? Hová cseppentem? És kik ezek az emberek? Repülni? De hát én csak egy mezei... vagy mégsem. Most veszem észre: nem is otthon vagyok. Ez a TCS Victory! Bevetésre készen állnak... És ezek? Ezek a megsemmisítendő objektumok... Igenis, kapitány... csak még egy szóra... Hobbes, légy te a kísérőm... Az Arrow? Persze, jó lesz. Éppen ideális... A felszállás engedélyezett, minden oké, Ezredes..."

Brrrr, rázhatom a fejem, megint nagyon magával ragadott a WC3. Ez a játék... nem, nem lenne helyes csupán a "játék" jelzővel illetni... Ez a film... hm, ez sem takarja a teljes valóságot, hisz Én is szereplek (és Te is szerepelhetsz) benne. Ez a csoda... nna, azért ne is csöpgöjünk. Inkább csak egyszerűen: a WING COMMANDER 3, csupa nagybetűvel. Tényleg nehéz meghúzni a határvonalat a játék és film között, hisz a WC3 történetét, közjátékait egy összesen három órás interaktív film meséli el. (Azért interaktív, mert mi határozzuk meg, hogy mi történjen, tehát aktív szereplők vagyunk, formáljuk a sztorit.) Természetesen amikor akció részekre kerül sor, nemcsak passzív szemlélői leszünk a dolgoknak, hanem személyesen csúcs-csenünk bele a pilótaszékbe, s rajtuk áll a történet folytatása. Az a látvány, ami ilyenkor fogad, nem mindennapi! Aki ismeri az eddigi Wing Commandereket, annak lehet némi fogalma róla, de a látvány és a minőség közel olyan, mintha filmet néznénk. Nagyfelbontásban(!) repkedhetünk, s ez olyan részletességgel ruházza fel a hajókat, ami már egy filmen is elmenne. E mellé jönnek a sztereo hanghatások és zenekari muzsikák... Egyszóval tényleg olyan érzés mint amikor a Csillagok Háborújában egy kabinból szemlélhettük az eseményeket - néhány másodpercig.

AKKOR JÖJÜN A FEKETE LEVES!

"Milyen konfigurációt igényel a WC3?" - hm, ez egy kellemetlen kérdés. Lássuk csak: mivel a játék 4 CD-t elfoglal, nem árt egy CD-ROM (minimum dupla sebességű!), emellett nagy a RAM igénye is, ezért minimálisan 8 MB kell (16 az igazi). Aminek ekkora a RAM igénye, az általában SVGA-s - ez is igaz, tehát kell egy gyors VESA kompatibilis kártya. Ebben az esetben a gyors azt jelenti, hogy Vesa LocalBusos, vagy PCI-Busos. Kell neki egy kis hely a winchesteren is, minimum 20

mega, de nem árt ha 80-at felszabadítunk neki (ez legyen a legkevesebb). Oh, majdnem elfelejtettem: a gépigény! Tehát: ha SVGA-ban akarsz repkedni, végy egy Pentium-90-et, különben

pedig elég egy 486DX66. Komolyra fordítva a szót: minimum 468DX33... Amennyiben muzikális típus vagy, jó ha van valamilyen General MIDI-s hangkártyád, hogy élvezd a zenekari muzsikákat (egy GUS kitűnően megfelel) - persze az sem árt, ha van a hangkártyán sztereo digikimenet is.

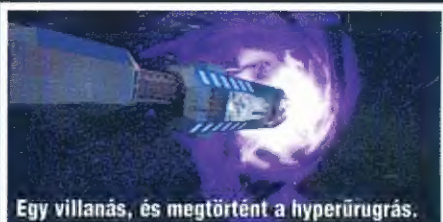
És hogy mit kapunk mind ezért cserébe? A mozi részek nem igazi SVGA-sak, "csak" 320x240-es az SVGA-s mód (a VGA-s természetesen 320x200). A helyszínek 640x480-asak, semmi panasz. A repülés szintén. De ezt egy 486DX66-on is érdemes VGA-ra kapcsolni. Akinek valami gondja lenne az installálással, az mélyen böngéssze át az Install Guide-ot, különös figyelmet szentelve az autoexec.bat és config.sys-nek. Véletlenül se próbálkozzatok CDchace programokkal (esetleg ha van 24MB ramotok, akkor lehet). Ha valakinek Gravis van, az pedig wc3grav.bat-el indítson. Még valami, ami nem szerepel a kézikönyvben: a játék 20MB cserefile-t készít a winchire, de ennek ellenére jó, ha 40-50MB szabad helyünk van, mert ha csak csont 20 MB a szabad, rettentően lelassul a winchester kezelése. No, ennyit a technikai háttérrel.

WING

A Victory kantinja egyelőre kong az ürességtől.



Egy villanás, és megtörtént a hyperügrás.



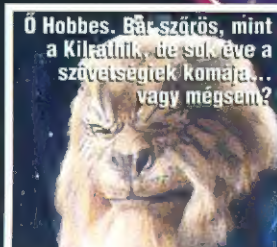
Ó az! Megismerem! Mark Hamill a Csillagok háborújából!



Bonjour, Chette! Ahogy elmézem, teged se öllelek többé. Szerencsére akadnak még hölgyek a hajón...

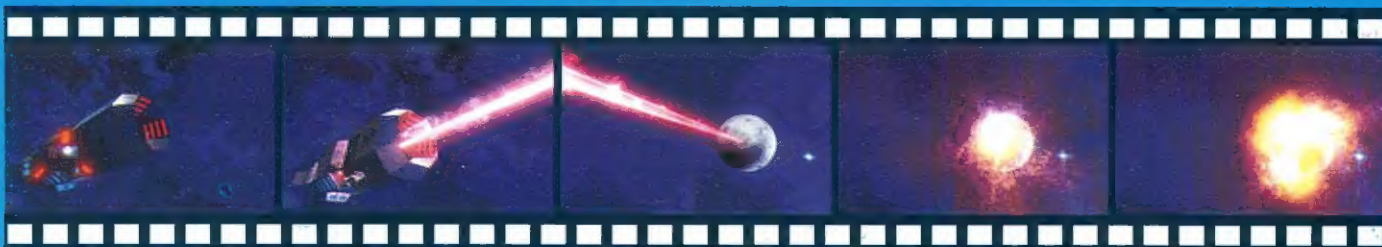


Ó Hobbes. Bőr-szőrös, mint a Kilrathik, de sok éve a szövetségek komája... vagy mégsem?



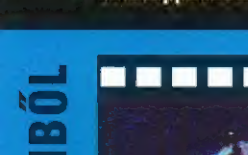
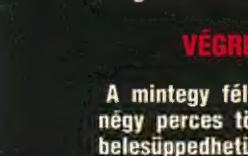
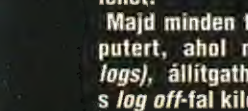
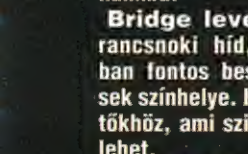
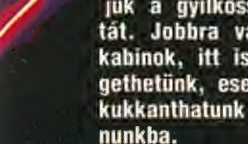
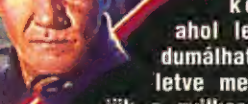
HELYSZÍNEK A TCS VICTORY-N

A mintegy tíz perces filmből (intro), kiderül, hogyan és miért kerültünk a Victory-ra. A Kilrathik csúfosan elbántak velünk, a legtöbb összecsapás után csak néhány túlélő maradt. Tolwyn admirális a Victory-ra küld szolgálatra. A legendás, nagymúltú Victory-ra... Itt, a Victory-n játszódik a történet, ez az otthonunk, innen indulunk a bevetésekre, ide térünk vissza pihenni. Ha összefutunk valamilyen pilótával a fedélzeten, társaloghatunk velük, nézeteiket oszthatjuk, ellenez-



JELENETEK

COMMANDER



hetjük, barátokra (nőkre!) tehetünk szert, magunkra haragíthatunk valakit. Egyszóval itt élünk. Innen megyünk eligazításra, ahol megtudjuk, mi lesz a következő bevetésünk, majd társat választunk a repüléshez. Ezután jöhet a bevetés, irány a hangár... A küldetés teljesítése után ugyanide térünk vissza, s kezdődhet minden előről. Ilyen egy pilóta élete.

Flight level: Ez az alsó szint, innen mehetünk a hangárba (*Flight Deck*), gyakorolhatunk a szimulátoron (*Simulator*), mehetünk az eligazításra illetve választathatunk társat (*Briefing*). Ha már jártunk az eligazításon, a *Loadout Terminal*-nál gépet választhatunk. A liftbe beszállva mehetünk fel a személyzeti szintre és a parancsnoki hidra.

Living level: Itt van az elmaradhatatlan kocsmá, ahol leginkább dumálhatunk, illetve megnézhetjük a gyilkossági listát. Jobbra vannak a kabinok, itt is beszélgethetünk, esetleg bekukkanthatunk a kabinunkba.

Bridge level: a parancsnoki híd, általában fontos beszélgetések színhelye. Innen mehetünk át a rakétavetőkhöz, ami szintén beszélgetések színhelye lehet. Majd minden teremben megtaláljuk a komputert, ahol menthetünk/tölthetünk (*duty logs*), állíthatjuk a setup-ot (*controls*), s *log off*-al kiléphetünk.

VÉGRE: KINN AZ ŰRBEN!

A mintegy fél perces mozirész és három-négy perces töltögetés után végre mélyen belesüppedhetünk a fotelünkbe, s kezünkbe



Azért szeretem ezt a kasznit... csak ez a Maniac ne lenne ilyen hülye...



Utánaeredek...



Befogom...



Lövök...



És vége!

hatjuk az energiát. A kommunikáció is egy az egyben TIE-Fighteré. Lássuk az üzeneteket magyarul.

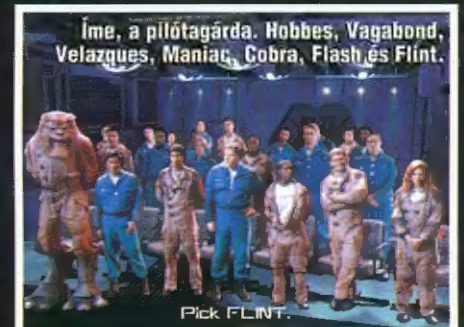
Alt+B: Ne kövess; szállj harcba azonnal!

Alt+F: Zárkozz mögém, kövess!

Alt+D: Sérülés?

Alt+H: Segíts! Szedd le rólam az ellenséget!

Alt+T: Az ellenfél megsértése (magyarul: anyázás).



Az **Alt+Q**-val léphetünk be a setup-ba, itt rengeteg dolgot állíthatunk.

Control: beállíthatjuk, mivel játszunk.

Detail level: a felbontás.

Game play: *Collisions off/on:* ütközés másik hajóval ki/be.

Invulnerable: sérthetlenség.

vehetjük joyunkat és keyboardunkat. Az irányítás kísértetiesen hasonlít a TIE-Fighterre, ugyanazok az opciók találhatók meg benne. Nem hiszem, hogy sok értelme lenne leírni a kezelőgombokat, hisz - igaz angolul - de benne vannak a kézikönyvben, igen hamar rá lehet jönni a jelentésükre nyelvtudás nélkül is. Azért néhány, nem teljesen nyilvánvaló eset is előfordul: itt is, akár TIE-Fighterben, mód van a motor, a pajzs, az ágyú és a javítóegység energiaellátását szabályozni. A P gombbal léphetünk ebbe a módba, és a [.] , Shift + [.] gombokkal adagol-



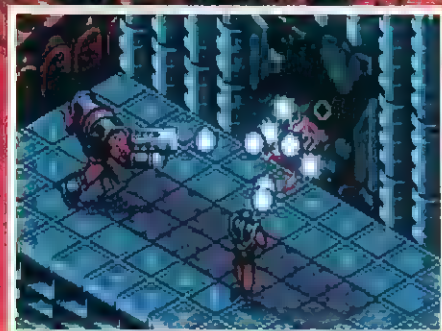
SKELTON KREW

ELSZABADULT A POKOL!

A harcok a következők: Moribund, a katonák saját nagy által létrehozott pszikogénikus harcra, a katonák Cryo (Monstro) City, a katonák a Monstro City szintén átalakította, majd megkezdte a Monstro City terjeszkedését a környező bolygókon. Mostanra már a Vénusz és a Mars nagy részét elfoglalta. A M.A.U. elítélte két emberét a katonák a katonákra, akiknek feladata a további terjeszkedés, a katonák és a katonák elpusztítása.

ROVIDEN AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

A harcok utasításait a taktikai irányító, a Játékos fogja kiadni. A választásuk kiadja, hogy a három közül melyik zsoldos induljon harcba: Jolt, a hatalmas testű cyborg; Spine, az állatatermetű katonája; vagy Reo, a nő. Választásától függetlenül mindegyik ügynökünk ugyanazzal a felszereléssel látjuk el, mely nem más, mint egy gránátvetővel fel-



● Ez is a katonák egyik módja.

szerelt lövedékkarabély. Ha két katonát indul harcba, azokat két külön játékosnak kell irányítani. Az első harcos fegyverrel között az Enter billentyűvel választhat, a kurzorral a katonák között, majd a katonák között. A második ugyanazeket a Tab és a bal Shift, Alt, Amiga billentyűkkel vezérli. Ügynökünk természetesen a katonák harci módját is irányítják, melyek között a Játékos az F1-F4 billentyűkkel választhat. Ezek között a különbség az, hogy míg az egyiknél az ügynök mindig a menü irányba tüzel, addig a másiknál fegyverét egy irányba fordítva tüzel. Ugyanitt nyílik mód a képgémes joystick beállítására is. Abban az esetben, ha valamelyik katonát meghal, helyén egy koponya jelenik meg, melyet a joystickkal kevesebb veszélyes helyre irányíthatunk, majd a tüzérség megsemmisítésére a harcra újra eljutunk, és folytatja a harcot. Itt kell megjegyeznünk, hogy katonáink kiképzése

csak és kizárólag a harcra terjed ki, ezért igyekezzünk útvonalukat úgy kialakítani, hogy annak teljesítéséhez fegyverükön kívül semmilyen más eszközt ne kelljen használniuk. Ha bármilyen akadályba ütköznek, azt biztos, hogy tüzerrel meg lehet oldani.

KÉMEINK JELENTÉSE SZERINT...

Következzenek az egyes pályákról ki-

derített részletek. Összesen négy helyszín várható, sorrendben Monstro City, a Dzsungel, majd a Vénusz és a Mars bolygó. Természetesen minden helyszínen más és más pszikogénikus fajokkal fogunk a katonák találkozni. Mindegyik helyszínen több színház áll, melyek jelle-

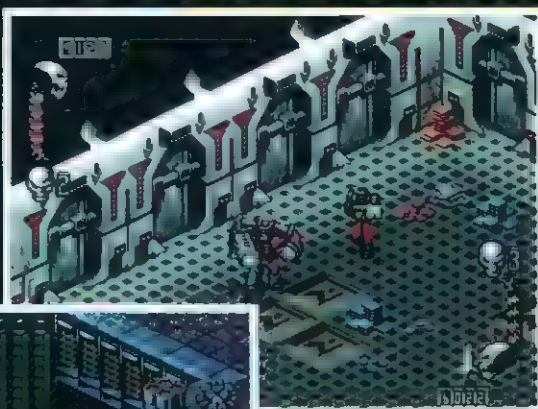


● Ellenfeleken nincs hiány.

gükben el is térhetnek egymástól, például lávával borított vagy labirintuszerű terepen vagy éppen egy vízzel derékig elárasztott liftben játszódhatnak. Rövid kitérők is előfordulhatnak, ahol egy-egy adott feladatot kell teljesíteni, mely legtöbbször nem más, mint egy zárt terepen az összes idegen lény pusztítása. Legtöbbször a feladat azonban nem más, mint a kijárat megkeresése. Kadaver minden nagyobb helyszínen kifejlesztett egy-egy hatalmas királyi nőt is, melyeknek támadása akkor várható, amikor a többi "lakos" már megsemmisült. Ezeknek nem csak mérete, de ereje is hatalmas, ezért ajánlott mindig megkeresni gyenge pontjukat, különben a támadás halálosan marad.

A VÉGŐ ÖSSZECSAPÁS

Ha a harcos eljutott Kadaver otthonáig, meg kell ütköznie magával a zsarnokkal is. Ertesüléseink szerint itt három, koporsószerű energiatelep fog találni, ezekben rejlik Kadaver ereje. Először tehát ezeket kell elpusztítani, majd magát a zsarnokot a sor. Azon játékosoknak, akik először egy szimulátoron szeretnék kipróbálni tudásukat, a következő kódot kell a kiválasztások képernyőjénél begépelni:



● Sikerült! Bejutottunk a játéktérbe.

I WOULD RATHER WATCH FOREST(Space). Ilyenkor a [.] megnyomásával a zsoldost a következő pályára teleportálhatja, a numerikus Enter megnyomásával pedig életének számát állíthatja vissza ki- lencre (mindket lehetőség

korlátlanul felhasználható a szimuláció során).

Az akció közvetítése során a legfejlettebb kép- és hangátviteli rendszereket használjuk fel az irányítás megkönnyítése végett, azonban a küldetés teljesítése még így sem lesz könnyű, a Játékosnak össze kell szednie minden tudását. Sok sikert!

Ancy



576 KByte ÉRTÉKELO

SKELTON KREW

KIADJA CORE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KORREKT

REMÉNY

ÖSSZTHATÁS

78%

C64: LEMEZ KAZETTA

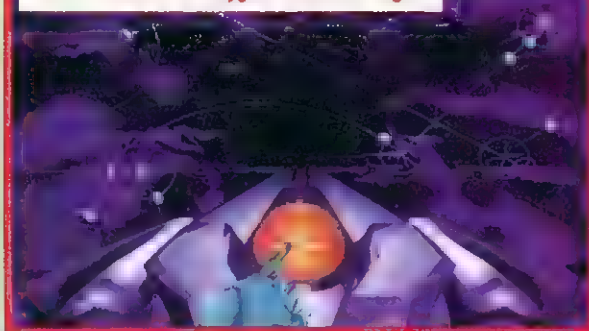
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386

Nem tartozott a szokványos játékok közé C64-en a Captain Blood. Nem volt igazán látványos játék, de különös történetével, izgalmas játékművetével sokunk szívét meghódította. Most a Mindscape leporolta, s előléptette Bloodot. A PC-s változat már szép színes, az eseményeket gyönyörű animációk kötik össze, s fantasztikusan jó zenék kísérik (a követelmények is ehhez mértek: 486 33 Mhz, CD ROM). A történet pedig maradt a régi, jól bevált sztori:

Sötétség, meleg és csönd vesz körül. Öntudatlanul lebegsz a semmi közepén. De várjunk csak... Mi ez a zaj? Fölpillantasz és egy kicsi, de kényelmes kabinban találsz magad. Idegesen keresed a hang forrását, s végignyomogatsz mindent, ami a kezéd ügyébe esik. Végre az egyik piros gombot lenyomva a csörgés elhallgat, s a kis képernyőn egy furcsa, ormányos alak jelenik meg (ez lenne a telefon?). A figura néhány alig használható tanáccsal lát el, majd bontja a vonalat. "Na, ez az élet is jól kezdődik." Magadra maradtál, egy teljesen ismeretlen univerzumban és egy teljesen is-

A már felfedezett bolygók betöltik az eget.



téren és időn át, azaz a fekete lyukakon keresztül vezet. S mivel a kapitány nem szeretné irháját eme nemes cél érdekében feláldozni, ezért megalkotott Téged és hajódat, hogy találd meg az utat, s persze az összes választ, míg ő szunnyál kis dobozában.

Ahogy befejeztél a beszélgetést, meglínt megszólal a telefon. Egy robot jelentkezik, s figyelmeztet, hogy ha nem tűnsz el azonnal a szektorból szétlövi a hátsó feled. Kapcsold be gyorsan a csillagtérképet, s válaszd ki rajta valamelyik bolygót (a választható égitestek jól felismerhetők. Hajód helyét egy csillag kör, a még meg nem látogatott bolygókat pedig egy-egy kisebb kör jelzi.) Bőkj rá valamelyik bolygóra, mire megjelenik az irányítópánel, a bolygó neve és az ott lakó barátaink. Most egy kattintás a panelre, s már kezdődik is a fénynél is sebesebb utazás az ismeretlenbe.

Utad először a *Corpo* bolygóra visz. Egy kattintás az égitestre, s útnak indul az első orxx. Az orxxok élő rakéták, melyek helyett leszállnak a bolygókra, s ott továbbítják a képet és a hangot között és a bennszülöttek között. Ez elég biztonságos módja a kapcsolatfelvételnek, hiszen

galiba esetén csak az orxxnak eshet bántódása. Az orxxokat a fedélzeten lévő úrbáina, Ma keleti ki korlátlan számban (természetesen ő is Bob kapitány teremtménye).

Az útjára indított orxxnak két úticélt adhatsz: űrhajók külső felületét, ahol jelenleg még nem sok érdekeset találsz vagy az égitest felszínét. Lent megpillantod a már telefonból megismert ormányos faj egyik példányát, aki beszélni kezd. Szerencsére készenlétben van Olga, a fedélzeti tolmács, aki azonnal fordítja az egyébként kínainak tűnő szavakat. A kis teremtmény bemutatkozik, s ezt viszonzva rávehető egy kis társalgásra. Ez egész egyszerű: egy listából kell kiválasztanod a téged érdeklő témát, amire rövid választ kapsz, s esetleg egy újabb választék jelenik meg. Az eredeti listához a Talkkal jutsz vissza, elbúcsúzni pedig a Bye kijelölésével lehet. Érdemes ilyenkor partnereinkből minden fontosat kihúzni, azaz minden lehetséges kérdést feltenni. Később nagy haszna lesz az eddig még ismeretlen bolygókról, fajokról, fontosabb személyiségekről szerzett információknak.

Izualitoból például azonnal kihúzhatod egy roncsbolygó adatait. Sajnos több kérdésre most nem válaszol, mert randevúra siet. Az űrhajóról térjünk azonnal vissza a bolygóra, ahol a törpe elpanaszolja, hogy népe nagyon éhes, s megkér, hogy hozz nekik 1 kreditért annyi húst, amennyit tudsz. Most nyomás a *Maskita* bolygóra, ahol Bronko megvárakoztat ugyan, de második próbálkozásra 3 tonna fagyasztott murfalot ad a pénzért, amivel mehetsz vissza a Corpora. Szolgáltatásért cserébe Izualito egy TV dekóder (segítségével a piramisok között található tévén már igen változatos műsorkat foghatsz) és egy kreditet ad át. Ezután a kitarító kérdézőködésre a kis lény elárulja, hol találsz népének másik bolygóját, majd bemutat egy csőagyu lénynek. A figura meghív hazájába (hopp, egy újabb bolygó koordinátái).

Írany a *Magnus*, ahol az éterből elcsípett üzenetek szerint egy Morning Oil nevű robot vár segítségünkre. A robot tényleg szörnyű állapotban

COMM BILL Jó napsze

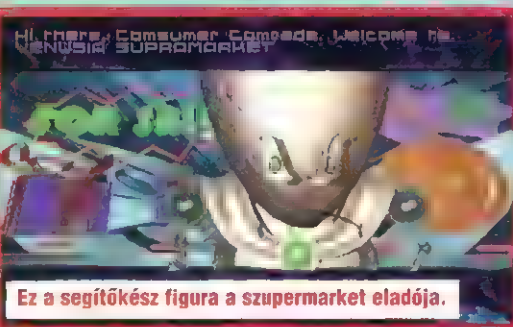
van. Míg beszélgetsz vele, Honk kideríti, hogy a fő gondot a kimerült elemek jelentik. A hajóra visszatérve megszólal a telefon, s egy kereskedő bolygó reklámjába pillantasz bele. Hát ez a legjobbkor jött. Minden biztonnal elemet is árulnak. Jöhet hát a *Venusia*. Az áruházban gyorsan megtalálod, amit keresel, s az ár is kedvező (pont 1 pénz), úgyhogy bonyolítsd le az üzletet, s vissza a robothoz. A föléledő masinát vidd fel a hajóra, hátha később hasznos információkat lehet kihúzni belőle. Látogasd is meg gyorsan a cryoboxban. A robot a háború után elrejtett kincsekkel kezd mesélni, de többre nem emlékszik. A teljes javítást bízd Honkra (néha érdemes ránézni, mert különben soha nem fejezi be a munkát).

A következő állomás a *Rondó*. Itt Yokotól egy csomó információt kapsz (köztük egy újabb bolygó adatait), majd mielőtt távozol, bemutat az apjának. Maxxon nagy csillagász, csak éppen rossz a lencse a távcsövében. Megígéri, hogy amint hozol egy lencsét, valami nagy szívesseget tesz neked (s Honk szerint egy jó távcsővel akár a fekete lyukakat is fel lehet fedezni). Időközben Honk befejezi Morning Oil javítását, s a robot elmondja, hogy a pénzszerzés legjobb módja, ha bioniumot (ez az anyag a robotok fő energiaforrása) gyűjtesz és eladod. Ehhez már csak egy bioniumot tartalmazó valamire kell ráakadnod. Ezután Honk kiküldi a robotot az űrbe, hogy fesse ki a hajó oldalát. Menj is azonnal utána, hiszen néhány kérdést is fel kell neki tenni. A robot elmeséli, hogy a kincs helyét csak főnöke, Eviscerator tudja, aki a *Mastachok* nevű börtönbolygón raboskodik.

Most jöhet az *Ekatomb* bolygó. Itt egy teljesen új fajjal, a Slimerszel ismerkedsz meg, akik elmesélik, hogy a galaxisban van egy szanatórium, ahova az örök fiatalságra vágyók igyekeznek. Itt Otto Von Smile elárulja, hogy egy tökéletes lencsét ad bárkinek, aki ki tudja fizetni annak 2000 kredites árát. A következő látogatáskor a doktor már egy jobb üzletet ajánl. Ha megmondod neki egy slimers bolygó adatait, odaadja a lencsét. Most már csak azt kell megvárni, hogy a doki leellenőrizze az információt, s máris viheted a lencsét a Rondora Maxxonnak.



Bronko nemcsak kiváló szakács, de kémnek is jól használható.



Ez a segítőkész figura a supermarket eladója.

meretlen űrhajóban. A legjobb amit tehetsz, hogy egy kicsit körülnézel a műszerek között.

A keresgélés hamar eredményre vezet, s Honk, a bőbeszédű számítógép "személyében" hasznos, de néha kibíratatlan társra találsz. Vele mindenféléről el lehet beszélgetni, kérésre elmeséli az eddig történeteket, s néha még jó tanáccsal is szolgál. A gép bekapcsolás után azonnal felajánlja szolgálatait, majd figyelmeztet, hogy ébressz fel Bobot, a főnököt, aki a Cryobox nevű szerkentyűben alussza az igazak és a hibernáltak álmát. A felébresztett kapitány egyből elmeséli, micsoda nagy dolgok izgatják fantáziáját (az ő és a világ létezése, stb.). A választ az űsrobbanás közelében szeretné megtalálni minden kérdésére. Ide azonban az út csak



OTP Junior kártyás számlát már 1.000 forinttal is lehet nyitni



Az ország 400 OTP Bank fiókjának bármelyikében nyithatsz Junior kártyás számlát, ha van személyi igazolványod, és még nem múltál el 26 éves. Amennyiben még tanulsz vagy nincs önálló kereseted, a számlanyitáshoz egy kezesre is szükséged van.

Nyitáskor számládra a közösen megállapított havi limit (maximum ennyi pénzt vehetsz fel Junior kártyáddal egy hónapban) kétszeresét, minimum 1.000 forintot kell befizetned. Innentől kezdve a számládon tartott minden forint napról-napra gyarapszik.



Ha takarékoskodni kívánsz, pénzedet magasabb kamat mellett le is kötheted 1, 3, 6 vagy 12 hónapra. Ha nem tudod előre mennyi pénzt tudsz nélkülözni, kérheted a hónap végén számládon



maradó összeg lekötését alkalmasszerűen, vagy hónapról hónapra automatikusan. Számládra bárki fizethet be pénzt akár készpénz-befizetéssel, akár banki átutalással.

Junior kártyád biztonságát személyi azonosító kódod szavatolja.

Ezt a négyjegyű számot kártyád átvételekor, lezárt borítékban kapod meg.

Nélküle nem lehet pénzt felvenni az automatából, így illetéktelen személy kártyád esetleges elvesztése esetén sem férhet hozzá pénzedhez.



Junior kártyáddal havi limited erejéig a nap 24 órájában vehetsz fel készpénzt az OTP Bank 100 pénzjegykiadó automatájának bármelyikéből, melyek száma év végéig megduplázódik.



Ha további kérdésed van, vagy szeretnél Junior kártyás számlát nyitni, keresd fel a legközelebbi OTP Bank fiókot!

OTP Junior kártya. Komolyan vesznek.

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft

ÉS A LEGÚJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

LONG LIFE



Ára csak 999,- Ft

A legnagyobb szerűbb verekedős játék a C64 történelmében. Specialitások: 2 játékos üzemmód, digitalizált hanghatások, speciális mozgások, titkos kódok. Óriási dobozban, az egyik legbiztosabb meglepetés!!!!

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Az **576 KByte** keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

Aki **1995 június 30-ig** legalább fél évre előfizet az újságra, az nemcsak időt, pénzt és fáradságot takarít meg, hanem kis szerencséjével nagyjértékű nyereményként egy **SEGA SATURN**-t is nyerhet a budapesti, győri vagy pécsi 576 KByte Shopból.

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- | | | |
|--------------------------|--------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | negyed évre: | 600,- |
| <input type="checkbox"/> | fél évre: | 1.200,- |
| <input type="checkbox"/> | egy évre: | 2.400,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ____ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK: Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,- Ft + 25% ÁFA = 300,- Ft minden további sor 100,- Ft + 25% ÁFA = 125,- Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480,- Ft + 25% ÁFA = 600,- Ft minden további sor 200,- Ft + 25% ÁFA = 250,- Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
☐ KÍNÁL ☐ KERET (+50% FELÁR)

APRÓ

AMIGA KERES

• Amiga 500-asit vennék tartozékokkal együtt 20 000 Ft körül! Áron, de szíves szívesen mondom! 30 000 Ft-ért is érdekel! Tel: 06 (27) 312-134 (Vác)

AMIGA KÍNÁL

• Eladó egy A1200 + 2 joy + egér + egérkötél + 80 db lemez programokkal + lemeztartó doboz. Ára: 45 000 Ft. Tel: 141-72-70

• Eladó A500 2,5 MB 160 MB HD 20 Kick, 5,25-ös külső drive mid interface, Action Replay 3.0, joy stickok, lemezek. Áron alul! Egyben o csobb! 06/23/381-643

• A1200, új 210 MB Winchester programok, mikrokapcs. mouse, joy könyvek, 100 lemez egyben 70 000 Ft. Cím: Hargitai Vilmos 9200 Mosonmagyaróvár, Bartók B. u. 17

• A1200 + 300 lemez + 2 joystick + mouse + pad. Ugyanitt Action Replay kártya. Az árban megegyezünk. Ne hagyj ki! Enisz Tamás Tel: 06-37 388 284

• Eladó Amiga 600-as, kék, 50 db disk, külső floppy egér, 2 db joy 35 000 Ft-ért csak egyben. Irja ha érdekel a gép, és én elküldöm postán utánvétellel. Cím: Kocsis János 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u. 1

• A1200 + 210MB HD + színes monitor szűrővel + külső drive + 400

markás lemez + joy + könyvek + egér + pad. Irányár: 110 000 Ft. Eladó még Mortal 2 + Hired Guns + Tower Assault! 4000 Ft/db eredeti! Cím: Kócs Miklós 8171 Balatonvilágos Dózsa u. 53

• Eladó amigás Street Fighter 2 2000 Ft. Desert Strike 3000 Ft. Cím: Kovács Tamás Mezőkövesd 3400 Tancsics u. 33. (A1200-on is jók! 1MB RAM szükséges)

• Eladó Amiga 500 1MB RAM, TV Modulátor, Philips Stereo Monitor hang-gyűjtemény, 50 lemez, egér + pad + joy könyvek. 46 000 Ft. Cím: Siska Gábor Keszthely 2517 Peldi u. 10

• Eladó A500 1MB + TVmodulátor + 1 Joystick + Mouse + 70 lemez irányár 320 000 Ft vagy SEGA MD programokra cserélem. Cím: Simicska Sándor 1107 Bp. Bihari u. 8C Tel: 263-3337

• A500(1MB) + Philips RGB monitor szűrővel + 2 egér + 2 joy + 150dbek tartóval + színes monitor. Ára: 40 000 Ft. Cím: Pintér Nándor 2856 Szécsend Kis u. 24. T.: 34/371580

AMIGA CSERE

• Eladom vagy elcserélem Jungle Strike, Superfrog, Nigel Mansell's World C ship programjaimat CD32-re. Tel: 1129-570

C 64 KÍNÁL

• Eladó: C64 + 2 magnó + 35 kazetta floppy + 1200 lemez tele programokkal, 3 cartridge, 2 joy külön-külön is érdeklődni: Halász Kocsik Mihály Tel: 06/441-875

• Eladó C64/II + 1541/II floppy + 2 joy + felhasználói kézikönyv + 47 lemez + Mega cartridge. Ár: 14 500 Ft. Korponai Dávid Tel: 06/87342-794 Erd. 15 óra után

PC KERES

• Keresem a Falcon 3.0-hoz a MIG 29 és FA-18 Naval Fighter programokat, Floppy vagy CD is lehet. Árjajánlatokat kérek. Cím: Nagy Ferenc 1192 Budapest, Kenyármész u. 3.

PC KÍNÁL

• Eladó egy 386DX-40 alaplap (Ami-Bios, VESA). Ár: 9.500 Ft 42 MB Winchester. Irányár: 6.000 Ft. 286-20MHz alaplap + ház. Irányár: 6.000 Ft. A címe: 9400, Sopron, Natúr utca 11., Gludovics Gábor. Telefon: 99/318416, 5 óra után

• Tanulás számítógéppel - otthon és az iskolában. Működő szoftver programmal IBM, C64, C-4 vagy TVC

lemezmelékkel. Ára 480 Ft + postaköltség géptípusonként. Cím: Suli-Sófi 1327 Újpest 3, Pl. 91

• Eladó 486 DX-es alaplap 256 KB cache + Intel 50 proc. + Co-proc. + 1 MB VGA + Winchester és floppy-vizsgáló. Tel: 265-15-14

• 486 DX/4 MB/210 MB Win/SVGA monitor + 1,44 + 1,2-es megajtók + teljes felszerelés + ekrák (pl. i. MB VGA kártya) eladó irányár 105 000 Ft. Érdeklődni: (7-15) 265-1271 Krampé

• Vad! új gyári Under a Killing Moon CD-ROM 9 000 Ft-ért eladó vagy elcserélem. Tel: (96) 421-426 Ir: Vercse László

PC CSERE

• Vad! új gyári Under a Killing Moon CD-ROM 9 000 Ft-ért eladó vagy elcserélem. Tel: (96) 421-426 Ir: Vercse László

EGYÉB CSERE

• SMD + 2 pad + USA adapter + 7 db játék. Pl. EA Hockey, Jurassic Park, UHX stb. 8 hónap garanciával CD32-re + lemezekre cserélném vagy eladnám. Cím: Kelenen Sándor 5091 Tölggy. Dózsa u. 5/A

EGYÉB KERES

• Keresek Mega Drive-ra Mortal Kombal kazettát viszonylag olcsó áron. Tel: 1110196

• Keresek SEGA MD hoz realis áron Sonic 3-at, Spinalh, Knucktest Chaos! Cím: Zircovics László 1035 Bp., Szél utca 3-5 fsz 7

EGYÉB KÍNÁL

• Eladó egy SEGA Megadrive II 10 hónap garanciával + 2 joy + Mortal Kombal II + Lion King + Sonic 2. Ár: 40 000 Ft. Tel: 141-72-70

• Vadonatúj Game Boy Super Mario Land-el. Eladó 10 000 Ft. Vastag Gábor 3520 Miskolc, Perczel Mór u. 23. levélben!

• Némi földalomidjért megválnék a Jungle Strike, Lotus Turbo és az Ecco the Dolphin Megadrive játékaimról. Érdeklődni: 1171 Nyeremény u. 6. Tel: 258-40-67

• Eladól 2 db SNES + 2 db joystick + 6 db játék. Irányár: 60 000 Ft. Nem csak egyben! Cím: Petrov Árpád 7824 Pécs, Jakabhegyi út 8/c. Tel: 06-72-334-153 vagy 06-72-371-696

• Eladó SEGA Game Gear + hálózati adapter + 3 db játék (Columns, Sonic 2, NBA JAM) Ára: 20 000 Ft. Cím: Perényi Roland Szentesre. Rózsa köz 1/4 Tel: 06-26-310-474

• Game Boy + Tetris + Mega Man eladó. Cím: Deics Zsombor 8315 Gyenesdás Gödörházy u. 46 Tel: 06(83)316-395

• NES eladó 6 játékkal + 4 joy + elektro 28.000-ért. Tel.: 173-83-65

• Eladó alap használt SEGA MD II + 9 db játék + 2 db 3 gombos és 1 db 6 gombos joystick csak egyben. Erd. Herczeg Norbert Medgyesszentgyörgy Dózsa u. 27 Tel: 06-60-301 453 csak az esti órákban

• Sűrűn eladó Nintendo alapgép vagy ezt cserélném C64-re floppy vár. Tel: 2-84-21-70 Nagy Gábor Ár megegyezés szerint

• SEGA MD II 8 játék 49 000 Ft-ért eladó (PI NBA JAM FIFA loci Eternal Champions) Külön is megvehetők. 2 db SEGA CD játék együtt 8 000 Ft-ért eladó (Spiderman Road Avenger) Tel: 28/310-124

• Super Nintendo + 1 pad + tartozékok + 4 program (Mortal Kombal II, Lemmings, stb.) eladó 35 000 Ft-ért. Cím: Laskai Sándor 1204 Bp. XX Talia tér B/2 4LH fsz 3

• Game Gear + adapterrel + Bart Simpson + NBA JAM + 4 játékos kazetta irányár 21 000 Ft. Game Gear + World Cup Soccer + Mortal Kombal + TV adapter irányár 27 000 Ft. Tel: 1-621-682

• Eladó Super Nintendo kártya Aladdin 4 000 Ft. Cím: Szóllás Z 8500 Pápa. Kandó Kálmán u. 37

• Philips CM8833/2 színes stereo monitorral Mega CD-re cserélném vagy eladnám. Továbbá régebbi újságok eladók (CDV 576, Guru) Novák Tamás 8725 Iharosbényi Rákóczi u. 12/a

• Eladó: SEGA MD II (1 hónapos) + FIFA Soccer '95 + Mortal Kombal + Sonic 2 + 2 joypad + 1 év garancia

Ára: 36 000 Ft. Cím: Mihály Béla 7700 Mohács Brand Ede u. 5/B

• Eladó SEGA MD + joy + Sonic 15 000 Ft. Érdeklődni: a 60 358 161-es telefonszámon

• Eladó Nintendo alapgép + 6 játék. Ára: 18 000 Ft. Veres Sándor Erd. Erzsébet u. 72 Tel: 06-60-348855 (15 óra után)

• SNES-re 10 000 Ft. Game Boy-ra 5 500 Ft-os átlagban a programjaimat eladom vagy elcserélem. Tel: 1-601-926 Pályakodókati is ludok Top Gear 2, The Lost Vikings

• Eladó Sega Megadrive II, 4 hónapos + 2 joy + Street Fighter II + Sonic 2. Irányár: 28.000 Ft. Érdeklődni: Szász Balázs Tel.: 06 (48) 342-797 délután 18 óra után.

• Eladó Sega Megadrive 16 bit-es + 2 joy + Sonic + Aladdin. Ár: 23 000 Ft. Valamint Nintendo + 2 joy + 4-es elosztó + 3 kazetta Super Mario 1,3 + World Cup (loci) 17 000 Ft. Erd. 83/361 167 telefonon este

EGYÉB CSERE

• SNES-re eladom vagy elcserélem Mortal Kombal 1-2, Castlemania IV, S.M. All Stars S.M. World Tel: 283-1564

• Elcserélném Aladdin 1-mal ilyen árban lévő Megadrive játéka. Viliés Róbert 4300 Nyírbátony. Munkácsy S. 4/b Telefon: 06-42-381381 (16 óra után)

• Nyérdeglő adnék cserébe CD32-ért, Amigáért SNES-ért vagy egyéb játékgépekért. Érdeklődni: a (45) 420 304-es telefonszámon

• Fiaidám vagy elcserélném Mega drive II-mel (+ 2 joy, 3 játék) SNES Mortal 2-re. Ha érdekel írj! Cím: Máté Gábor 8200 Veszprém, Hérics utca 5/I

PC TUNING

(Már 4000 Ft + áfa)

Processzor (40-120 MHz)
Memória
Winchester
Hálózat

tuning

tuning-műhelyében.

A

D.COM Elektronika Kft.

Iroda: 1016 Budapest, Gellérthegy u. 20-22.
Tel/Fax: 175-3524
Telephely: 1221 Budapest, Kapisztrán u. 3.
Tel: 226-2689

Az idő pénz, PC-jének gyorsításával időt nyer!

A tuningolás nem ismer határokat! Számítógépét ingyenesen megvizsgáljuk és a kívánt tuningolást elvégezzük!

VARTA

Jogszilított dealer

ERKA - SCHLOSSER KKT.

1032 Kenyeres u. 10.
Telefon: 250-4585

Szárazelemek, foto, kalkulátor és óra elemek, szerelt cellák, CF, motorkerékpár és személygépjármű-indítóakkumulátorok.
BOSCH gépjárműfelszerelési cikkek.



h ó n a d u m á j a

Mostanában rémálmaim vannak, forgóldok az ágyamban és gyakorta üvöltve ébredek: "Kimerült ez a rohadt lézerpisztoly!" vagy "Ancy, fedezz, szétlövöm azt a rohadékot!". A családtagjaim már kinézték a telefonkönyvből a Pszichiáterek címszó alatti legszimpatikusabb nevet - minden eshetőséggel számolva. Pedig semmi különös bajom nincs, csak felsejlik bennem az év legnagyobb blamáza, égése, szívása, cumija, stb: azaz a számítékh újságok Quasar-beli úrharca. Az egész egy hideg téli napon történt...

Kis csapatunk már kilenckor teljes harci lázban égve várta az emberfeletti küzdelmet (Gazsi épp Martin CD-ROM gyűjteményét szolgáltatva vissza több hónapos bitorlás után, Temesvári Tibi percnként hatvanszor nézte meg az óráját, hogy "neki ma még vizsgáztatnia kell számítékből, úgy-hogy kezdjük má' el", Ancy engem nyüzött, hogy adjak egy haraszt a Donkey-Donuts-vagy-mi-a-fene-fánkomból, Vári Zoli kedvenc Depeche-dallamát dúdolta, Ádám meg csak nézett ki a fejéből) - szóval dúlt bennünk a nyerni akarás. Ellenfeleink (guruék és péceikszék) ninja-öltözékben és kommandós szerkókban treníroztak az összecsapásra. Látszott rajtuk, hogy nem babra megy a játék. Sorsolós alapon elsőnek az 576 vs PC-X összecsapásra került sor. A harc részleteitől megkímélem olvasóinkat, de azért néhány szóban ecsetelném a küzdelem lefolyását.

Kezdődött azzal, hogy jómagam taktikusan fehér t-szirtben küzdöttem, ami tudvalevőleg szupernovaként világít a neon hatására, úgyhogy akár a padlóba tömörülve is küszhattam volna, akkor is péppé lőnek. Aztán Ancy úgy tízpercnyi játék után felkiáltott: Heuréka, rájöttem! Mi a sárgák vagyunk, nem pedig a zöldek! Martin enyhén bomlasztólag hatott a közösségre, mikor húsz másodperccel a kezdés után kijelentette, hogy ez egy &\$%&\$-játék és ő inkább felmenne a pénztárban ülő kiscsajhoz dumcsizni. Ezt több alkalommal előadta, de elhatározását nem követte tett, hanem inkább 50-szer lelövette magát (= úgy mínusz 5000 pont). Temesvári Tibi olyan bonyolult offenzív és defenzív stratégiát dolgozott ki, hogy maga sem tudta követni. Gazsi anyatigrisként, Vári Zoli pedig apaoroszlánként küzdöttek, igazán szép párost alkottak, amint egy eldugott sarokból figyeltem őket. Külsősiünk, Ádám vitte a prímet: azzal

szórakozott, hogy megpróbált mandínerből, azaz a falra célozva eltalálni valakit, de se-hogy sem sikerült neki. Őt viszont folyamatosan kinyírták, mert egy tükör mellett ácsorgott és AZ VISZONT visszaverte az ellenfél lövedékeit. Aztán ott voltak azok a furcsa sívító szirénák, amelyek szinte folyamatosan bőmböltek. Először azt hittem, ez is a hangulatt fokozáshoz tartozik, aztán rájöttem, hogy percnként foglalják el a bázisunkat (= megszámlálhatatlan mínusz-pont). Már éppen kezdtük felfogni a játék lényegét, amikor a menet végét jelző szignál jelezte, hogy ne erőlködjünk tovább. Az eredmény nem publikus, de arányaiiban olyan, mintha összevetnénk Magyarországot és Kína lakosainak számát.

A második összecsapásra minden idegszálunkkal koncentráltunk. Az első 25 másodpercig fej-fej mellett haladt az 576-os és a GURU-s elit alakulat, de ekkor valami történhetett, mert elvesztették a fejüket ellenfeleink. Támadásba lendültek, a galádok! Első hullámukat súlyos vérveszteségek árán visszavertük, még a másodikat is megúsztuk ordító szirénaszó nélkül, de aztán kezdődött előlről a verkli: Martin bemondta az unalmast, Ancy-nak eszébe jutott a fánk és kiment a fejéből, hogy ki kívül van és merre támad, Vári Zoli és Gazsi önfeláldozó desszant akciókat hajtottak végre az ellenfél vonalai mögé kerülve, Temesvári Tibi még az előző vereség okait latolgatta egy sarokban, Ádám ádáz harcot folytatott tükörképével, én pedig mellmagasságig húztam a nacimat, hogy minél kevesebb látszon ki a rikíroán fehér trikómból. Az eredményt azt hiszem ismét nem kell ismertetnem. (Bocs, hogy közbeszólók - valószínűleg a gomolygó füst miatt történt, hogy Zolee kicsit összekeverte az ellenfélként megjelent csapatokat. Először játszottunk ugyanis a GURU-val, másodszor a PC-X-szel. Egy sztorit azért engedjete meg meg Zolee teljesítményével kapcsolatban: üvöltve rohantok vissza fegyvert tölteni, nyomomban az állat módjára lődöző Comigával és Mr. Chaos-szal, már csak pár lépés van hátra, amikor is az egyik fedezék mögül előugrik egy fehér trikós fickó és hidegvérrel mellbélő - utána csak annyit mondott: Ja, te vagy az, Martin?)...

Bevallom, kicsit sportszerűtlenül azt sem vártuk meg, hogy a két győztes párviadalából ki kerül ki győztesen, hanem behúzóztunk farokkal elsmfordáltunk a helyszínről. Dél-

utáni kupaktanácsunkon azonban már oldott volt a hangulat. Megállapítottuk, hogy semmi extra nem történt, hisz végre valamiben nem mi lettünk az ELSŐK. Már úgys kezdett uncsi lenni (bocs!)...

Zolee



"Utánzó majomszokás" - tudják már az óvodások is. "Utánzó majom!" - skántálják vihogva a kisiskolások. Aztán mire felnőnek ezek a gyerkőcök, elfelejtik a régi mondékat és jól képen törlik a gyermek korosztályt az eddig már százszer-ezerszer lerágott lábszárcsontokkal, a befutott és híres játékok koppintásaival. A Dom már vagy húszféle variációban megjelent, az eredetit persze egy sem pipálta le, de még mindig van olyan cég, amelyik nem átalja újból felvenni a repertoárjába. A minap lőtte ki a piacra a US GOLD az OPERATION BODY COUNT című történetet, amelyet meg nem erősített források szerint orvosok már alkalmaztak a sekkterápia területén és 10 belgyógyász közül 9 azt ajánlja köptetőre helyett. "Izgalom 40 féle szinten, fejlesztett Wolfenstein 3D rutínok, taktikázó ellentelék" - hirdeti hüszkén a borító. A frászt! A Változatos Hátterek nevű csapat úgy három tagból áll (könyvtár, folyosó, vécé), a fejlesztést biztos arra értelték, hogy ha belelövünk a falba, akkor lepattogzik a vakolat róla (tyűha!), az ellentelék taktikája pedig kimerül abban, hogy nagy bátran ötvenen nekünk rontanak és ha visszalövünk, akkor vértócsát színlelné maguk körül élettelenül összerögnak.



talán nem is annyira társas játék, mint a Post Terra Minerale. A rendszer valamennyi bolygára el lehet jutni. Egy nap megszakad a bányászati tevékenység. Ha megszakad, a bányászati indult a Plutón. A bányászati indult a Plutón. A bányászati indult a Plutón.

legújabb játékunk a Descend. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék.

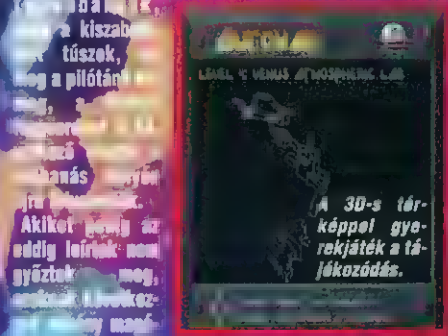


lányukkal, a rakéták közöttük pedig a 6-10-ig válogathatunk. A leggyakoribb, hogy a Plutóni Bombot nem látjuk ki, hanem csak a feladat, tehát vigyázzunk, nehogy mi magunk pusztítsuk rá. A fegyverekhez parancs kódot is kell, ezt általában az utasítások

Alkalmazható a Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék. A Descend a bányászati játék.

ALAKOZMATSUNK EGY ÁLLAST

A játékban a bányászati tevékenység az, hogy nem lehet a bányászati tevékenység. A bányászati tevékenység az, hogy nem lehet a bányászati tevékenység. A bányászati tevékenység az, hogy nem lehet a bányászati tevékenység.



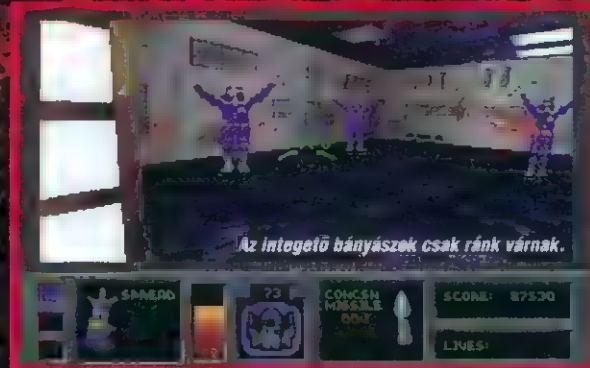
A DOOM 2 UTÁN AZ ÚJ TRONKÖVETELŐ: A DESCENT

DESCENT

A KÜLDETÉS

Az idegenek immár az összes bányát a hatalmukba kerítették, és a bányászrobotokat átprogramozták hadi célokra, valamint a bányákban jelenleg is egyre újabb típusokat fejlesztenek ki. Feladatunk tehát, hogy először is a naphoz közelebb eső bolygókat, a Venust és a Merkurt, majd visszafordulva a további bolygókat és végül a Plutót tisztítsuk meg a behatolóktól. Mindegyik bányának a legsebezhetőbb pontja a Fűzős Reaktor, amelyet ha sikerül kilőnünk, az egy önmegsemmisítő folyamatot indít be. Mielőtt ezt tehát megtennénk, előtte mindig ajánlott megkeresni a vészkijáratot, ugyanis a robbanás elől azon át kell távoznunk, csakúgy mint a Star Wars-ban. Utunk során azonban más feladat is vár ránk: a bányák dolgozóit az idegenek túszként tartják fogva, őket a legjobb tudásunk szerint meg kell keresnünk, illetve kiszabadítanunk. A bányászok mindig egy vasajtó mögül fognak integetni, ettől a vasajtótól pedig néhány rakéta segítségével szabadulhatunk meg.

A játékban, csakúgy mint a Doomban számos extra fegyvert vehetünk fel. A fegyverek közül az 1-től 5-ig bil-



től tudjuk elvenni, de a fegyverekhez minden bányában találhatunk feltöltő állomásokat is. A muníción kívül persze találkozunk majd pajzsot növelő, vagy láthatatlanná tévő extrákkal is, stb...

A MÁR JÓL BEVÁLT KEZELÉS

Az irányítás is egy az egyben megegyezik a Doommal, így azt hiszem tapasztalt doomesoknak az nem is okoz gondot. Itt azonban egy kicsit nehezebb a dolgunk, mivel a négy kurzorbillentyű (vagy a joystick) csak a hajónk forgatására elég, tehát az előre, illetve hátramenethez mindenképp igénybe kell vennünk a billentyűzet "A" és "Z" billentyűjét. Ennek köszönhetően, amikor még löni is akarunk a CTRL-lal, meg még "csúszkálni" is akarunk az ALT segítségével, elég jó zenekista újjakra lesz szükségünk, hogy a csata izgalmában mindig a megfelelő billentyűt nyomjuk. Na persze csak gyakori kérdés. Utunk során most is a TAB-bal hívhatjuk le a már bejárt területek térképét, amelyet a játékot befejezéséig mindig látni fogunk. Ez minden más játékban van.



ért használó technikai adat: több mint 30 bejárató bányák, multi-channel digitalizált hangeffektek, némi rock muzsikával fűszerezve, intelligens ellenség, mely képes az összecsapásokból tanulni, többjátékos üzemmód (hálózaton keresztül), melyben akár négyen vehetnek részt egymás ellen. Rögzíthetünk ön. demókat, melyeken azután végignézzhetjük újra a csatáinkat.

Végül egy tipp: a reaktorok közelében mindig heves ellenállásba fogunk ütközni, s maga a reaktor is igen hatékony lövedékekkel tüzel, tehát ilyenkor ajánlatos egy fedezék mögé húzni, és onnan előcsusszanva eregetni az áldásunkat.

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELŐ

DESCE

INTERPLAY

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kiválasztás

91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A JÖVŐ HÁBORÚI MOST

Ismét egy játék, mely a jövőbe kalauzol bennünket, egy feltehetően emberitelen és brutális világba, ahol az emberek robotok bőrébe bújva harcolnak egymás ellen. A konfliktus lehetőségét a "Cybrid"-ek feltalálása már magában hordozta: a tudósoknak sikerült ki-

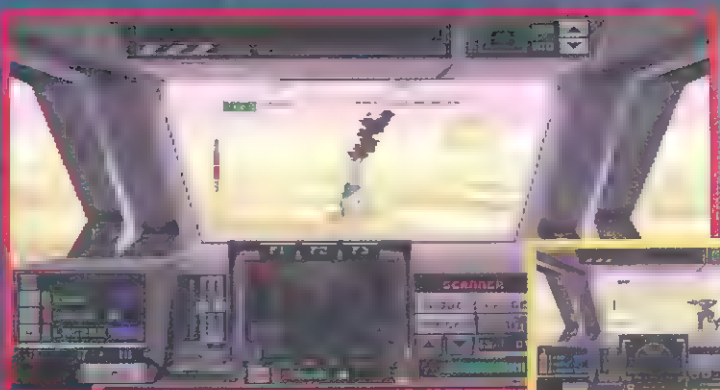


fejték ki az ilyen kitalációkat: igen, embereknek ideológiát fejlesztett egy olyan mesterséges intelligenciával rendelkező gépet, mely képes volt döntéseket hozni (tanulni, gondolkodni). Az új szerkezetű élőnyek rengeteg téren hasznosították - de végül lecsapott rá a hadilipar, a robotosítás építve rettentő győzelmepeket, ám, MERC-eket készítettek. Ahogy az már lenni szokott, a MERC-ek rossz kezokbe kerültek, s elkezdődött a világ felgázása - a Cybridekkel vezérelt MERC-eknek nem volt elleniela. Úgy tűnt, hogy az önálló akarattal rendelkező Cybridek fogják uralt a bolygót, de szerencsére, hátrá az fejlesztésük gyengesége.

...verziója is. Jó megemlíteni a CD-3 verziót, mely szarvas, de a kézikönyv szerint a két verzió teljesen megegyezik, csak a lemezrehozás kell a speech disket. Beszereztél. Valószínű, hogy a lemez verzió inkább hasznosabb.

THE GAME

A játék, amire igen sokan vártak, most már a kényeztetésre kerül. Bejelentkezés után azonnal robotba léphetünk (instant action), missziót teljesíthetünk (single mission), folytathatjuk a megkezdett kalandot (resume), vagy új hadjáratba kezdhetünk (campaign). Az options gombbal léphetünk a beállításokhoz, ahol a zenét, felbontást, irányítást állíthatjuk. Miután választottunk a játéktípusok közül, a briefing ponttal kaphatunk útmutatást, hogy mit is kell csinálni; az army ponttal felfegyverezhetjük a kiválasztott robotunkat, s a kalandra kezdhetünk, a bevezetőtől kezdve a crew panel alatt. Aki komolyabb kalandra vágyik, azonnal a kalandra kezdhet.



A JÁTÉK KONTROLLAI

Részletezni nem fogunk, először is mert nincs rá hely, másodszor mert kénytelenem benne van a kézikönyvben, harmadszor pedig nem szeretném a mekkát.

Az irányítás csopont sem bonyolult: gyakorlatilag csak a billentyűkre vagyunk utalva (ha nincs bonyolult, de a menük jó részét egérrel is aktivizálni lehet). A kurzorral leginkább egy repülészímulátorra emlékeztet: a numerikus billentyűkkel a robot irányítható.

EARTH SIEGE

pon az ellenőrzés is könnyű: a robotokat készítették. Ám azokat a MERC-ek nem Cybridek irányítják, hanem emberek. A most erre a feladatra alkalmas pilótákat keresnek, így azonnal AKK gyorsan találunk, gyorsan csatlakoznak, gyorsan reagálnak és látnak - olyan, amilyen TE vagy!



Portugáliai Bugis április 10-én megkezdte a...

Hardware igénye a mai "normális" tolerancia. A hangkártyákat igen szép számmal ismeri, egyedül problémám a Graviszel volt. Ahhoz, hogy digitális hang és zene is legyen, a resource.cfg-ben a [Music] pont alatt változtassunk: Driver#a002, PortAddress=388. Egyébként nekem az intro után azonnal lefagyott. A digitális hangja kifejezetten kellemesek, a grafika azonban lehet némi panasz. Nem rossz, de a minőség lehetne egy picit jobb, kidolgozottabb. Főleg a torpátgyak kidolgozása szegényes, de a robotok közeli kifejezetten dögvösek. A játéknak létezik CD-3 és le-

...szereplő, amire egy kalandra, majd a kalandra a stratégiai részre is felkészülünk: jól lehetnek robotjainkat, újkat építhetünk, újkat...

576 ÉRTÉKELO EARTH SIEGE SIERRA

grafika	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
hang/zene	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
kezelhetőség	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
élmény	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

ÖSSZEHATÁS 73%

C64:	LEMEZ	KAZETTA				
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 4MB	HD: 32MB	VIDEO: VGA	CPU: 386		
	CD: 1	ZENE: 16	SRMPD: 16	GUS: 16	ROLAND: 16	ADLIB: 16

...gyorsan akar, amire a leggyorsabb... sugar és elektromágneses áram, a rakéták... F1-F12-ig a különféle monitorbeállítások között mazsolázhatunk: lézerek, indikátor, rádióüzemek, navigációs térkép, radar, rakétanézet - egyszóval minden szükséges... gyorsan elérünk. Aki



...nagyon hangulatosat akar, éssa bele magát a kitalációkba, a csoportos kitalációk meg a csapatmunka felejtethetetlen élményeket nyújt...

nagyon hangulatosat akar, éssa bele magát a kitalációkba, a csoportos kitalációk meg a csapatmunka felejtethetetlen élményeket nyújt. Aki pedig látványra vagyik vagy mutogatni szeretne másoknak, hogy mit is tud a PC-je, az kapcsoljon át külső nézetre (V). Egy játszma (entorrel válthatunk, hogy a kamerát vagy a robotunkat mozgathatjuk). Nos, akik belefáradtak egy kőkemény kalandjátékba, vagy ki akarnak kapcsolódni egy agytornaszató stratégiai játékba, azok kapják elő az Earthsiege-t, s hirtelen a mekkát megérlik!

Koranczai Gáspár

...avagy egy gátlástalan kukkoló hétvégeje.



Koronczai Gáspár

...kukkolhatunk. Íme a Hawke család rezidenciája. Kurzorunkkal kiválaszthatjuk, hogy melyik ablakon akarunk belesni, esetleg hallgatózni. Négy állapotban lehet a kurzor, ha egy ablakra mutatunk: marad a kereszt - azaz semmit nem tudunk csinálni; egy szem jelenik meg - ilyenkor jeleketeket rögzíthetünk videókon; amikor fül látszik, csak hallgatózhatunk - mivel a redőnyök le vannak engedve, a negyedik esetben pedig egy nagyító jelenik meg - ekkor a szoba képét látjuk, s kurzorunkkal bizonyítékokat, tárgyakat kereshetünk. Ha valami "fontos" szöveg érkezik a kurzor, a nagyító zöld színű lesz, s a bal gombbal kivéseshetjük azt a bizonyos tárgyat (néha többször is klikkelni kell). A jobb gombbal térhetünk vissza a szobánkba.



576 ÉRTÉKELO VOYEUR ASJA **INTERPLAY**

gratula

hang/zeno

kezelhetőség

költség

PITE KONNEKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

70%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 1MD VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	

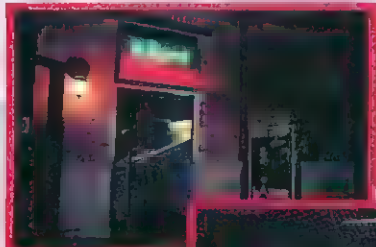
6. évfolyam 2. szám 19



LASER GAMES CLUB

Amikor tavaly év elején Londonban jártam csak úgy sajgott a szívem a sok szuper játékkerem láttán. Arról álmodtam, hogy egyszer talán nálunk is lesz egy olyan hely, ahol a világpremierrel egyidőben próbálhatom ki a legújabb gépeket, elfogadható környezetben, megfizethető áron. Mivel a pénzbedobós masinák

által nyújtott hangulatot egy számítógép sem tudja nyújtani, ezért rajtam kívül gondolom sokan vannak hasonlóképpen ezzel a kérdéssel. Egy helyet ismerek, ahol a három fenti kitétel teljesül: a



WEST LASER GAMES CLUB-ot.
Az igen hosszú nevű játékkerem (a továbbiakban csak WEST) a



Nyugati pályaudvar épülete alatt helyezkedik el. Bejárata a Körút felől, egy folyosóról nyílik, körülbelül a McDonald's éttermével szemben. Egy hangulatosan kivilágított, mélybe vezető lépcsősor viszi le a játszani vágyót egy



olyan világba, ahol megszűnik a külvilág zaja. Csak a bömbölő zene és a gépek hangja tölti be a hatalmas termet. neme a biliárd golyók jellegzetes hangja, hiszen itt több asztal is várja a pool stílus szerelmeseit. De nehogy azt gondoljátok, hogy ezzel véget ér az extra meglepetések sora. A WEST az arcade gépek mellett ugyanis egy másik szórakozást is kínál, ez pedig a LASER DROME. A külföldön már hatalmas népszerűségnek örvendő játékban lézerfegyverrel és érzékelő mellénnyel felszerelt harcosok küzdenek egymás ellen egy sötét, díszletekkel és gomolygó füsttel megtöltött



aréna. Ez az a hely, ahol úgy érezheted magad, mint Ripley hadnagy a "Bolygó neve: halál"-ban! Itt nem egy videojáték diktálja a tempót, hanem TE irányítod a harc menetét. Csak a TE ügyességeden múlik, hogy mikor talál-



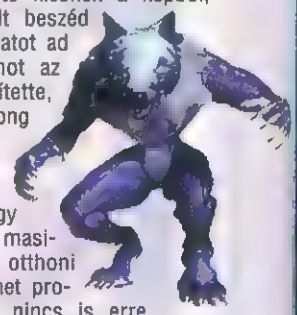
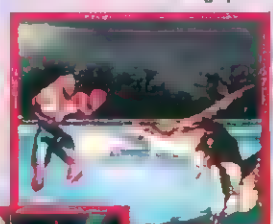
Azt hiszem a jutó környezet és a hangulat adott, de mi a helyzet az árakkal? Tapasztalataim szerint a WEST-ben a legolcsóbb egy menet a játékgépeken és ez a legújabb csodákra - VIRTUA FIGHTER, PRIMAL RAGE - is érvényes. A legújabb nevek egytől-egyig megtaláljátok, csupán néhány hatalmas méretű szimulátor nem fér be a terembe, de az illetékesek már ezen a problémán is dolgoznak. A flipperek között ott van a POPEYE, a DEMOLITION MAN és a WORLD CUP SOCCER, plusz a többi kedvenc. Aki pedig nyugodtabb lö-

völdözésre vágyik mint a LASER DROME, az mehet egy pár menetet a LETHAL ENFORCERS 2 - GUN



FIGHTERS-szel.

A gépek közül most a KILLER INSTINCT-et emelném ki, amely egy a Mortal Kombatot megszégyenítő verekedős csoda. A program grafikáját és animációját a SILICON GRAPHICS szupercomputerrel készítették és higgyétek el, hogy nincs hozzá hasonló. A szereplők annyira plasztikusak, hogy szinte kiesnek a képből, a zene és a digitalizált beszéd pedig elképesztő hangulatot ad a játéknak. A programot az a RARE csoport készítette, akik a Donkey Kong Countryt hozták ki a Super Nintendora. Kétségtelen, hogy a pénzbedobós masinák színvonalát otthoni gépeken nem lehet produkálni. De hát nincs is erre szükség: ezért találták ki a játékkermeket!



Martin

MANGA

A MANGA három cyberpunk sorozata közül az AD POLICE az, amely a legközelebb áll a William Gibson (Neuromancer) által megálmodott techno-világhoz. Az előző számban bemutatott GENOCYBER-t inkább Shadowrun-osnak éreztem a szörnyek miatt - az AD POLICE sokkal inkább hollywoodi kalandfilmekhez áll közel, éppen ezért talán szélesebb a nézőtábora. A 3 részes sorozat elég rövid, huszonegynéhány perces epizódokból áll, amelyek szorosan kapcsolódnak egymáshoz.

2027-ben vagyunk Mega Tokyóban. Az emberek életének könnyebbé tételért folytatott kutatások eljutottak oda, hogy megalkották az első intelligenciával rendelkező cyborgokat. A VOOMER-ek olyan munkákat végeztek el, amelyre az emberek már nem voltak hajlandók. Rövidesen azonban jelentkeztek az első negatív jelek - a Voomerek közül több megadult és az emberek ellen fordult. Egyértelművé vált, hogy egy "normál" rendőr nem szállhat szembe egy ilyen gépezettel - megalakult tehát az AD POLICE, amely kizárólag az

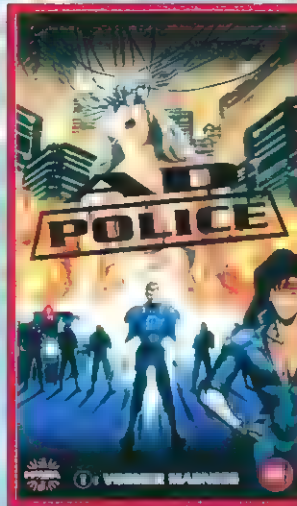


1>VOOMER MADNESS

A még zöldfülű AD POLICE tag, LEON és társa, NENA nyomozásba kezdenek egyik társuk csán. Kiderítik, hogy valaki illegálisan olyan Voomereket állított újra szolgálatba, amelyeket előzőleg már elpusztítottak. Az egyik ilyen Voomer egy csodálatosan gyönyörű nő, akinek elborult fantáziáját csak egy sötét emlék uralja: azt az embert keresi, aki egyszer már megölte őt. Ez a valaki Leon.

2>THE PARADISE LOOP

Amióta Mega Tokyóban megépült az új gyorsvasút, senki sem használja már az öreg, lerobbant és igen veszélyes metró. A PARADISE LOOP nevű vonal a bűnözés melegágya lett, ahol mindennaposak a gyilkosságok. A második részben a rendőség éppen egy ilyen gyilkosságsorozat után nyomoz,

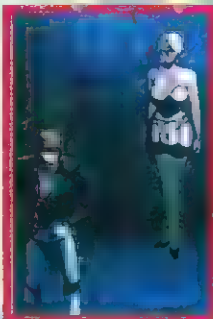


melynek áldozatai szép fiatal prostituáltak. Az AD POLICE mint megfigyelő vesz részt az ügyben, hiszen elképzelhető, hogy az elkövető egy Voomer. Természetesen annak is fennáll a veszélye, hogy ezúttal valami még különösebb dologgal állnak szemben a bűnüldöző szervek. Az a technológia, amely létrehozta a Voomereket, lehetőséget adott az emberek számára, hogy különböző külső és belső szerveiket mesterséges gépekkel helyettesítsék. És itt kezdődik az igazi cyber-világ, hiszen egy lézeres szemoptikát hamarosan ugyanolyan könnyen elfogad a közvélemény, mint annak idején a nadrágba bújít nők látványát.



3>I WANT MEDICINE...

A harmadik rész főszereplője BILLY, egy ex-AD POLICE tag, akit végzetes sebesülése után anti-voomer cyborggá alakítanak. A cyborg teljesen érzéketlen a külvilággal szemben, még imádója, a csinos doktornő és egykori szeretője, Nena sem tud hatni rá. Csak a gyógyszerként alkalmazott drogok lebegnek a szeme előtt. Billy agya, amely lényegében az egyetlen még élő szervet képviseli, képtelen elviselni a fémvázat. Mivel emberi érzései a fájdalomakon kívül többé nincsenek, egy új érzés keríti hatalmába - a gyilkolásvágy, amely rövidesen az AD POLICE



tagjai ellen irányul. Egyedül Nena az, akit mélyebben is érdekel Billy sorsa...

Az AD POLICE mindhárom epizódjában egy-egy lényeges kérdés merül fel a lehetséges cyber-jövővel kapcsolatban. Ez első arra keres választ, hogy milyen következményei lehetnek a túlzott technikai fejlődésnek. Ebből adódik a második epizód mondanivalója: hol a határ az ember és a gép között?

Ha géppel helyettesítem az egyik szervemet, akkor odaadom az emberi mivoltom egy darabját? Ilyenformán mindig, hány "százalékig" marad "ember" az ember? A harmadik rész rejti a legkegyetlenebb dilemmát: még ha az ember, a "környezet" el is fogadja a cyborgtestbe ültetett emberi agyat, akkor sem biztos, hogy az agy is képes megbirkózni ezzel a borzalmas teherrel.

Engem rendkívül megfogott az AD POLICE történet. Egy idő után nem úgy néztem, mint egy normál kalandfilmet, hiszen a feltett kérdések bennem is megfogalmazódtak. Megpróbáltam beleképzelni magam a szereplők bőrébe - akik közül a negatív jelleműek sem egyértelműen negatívak - hogy én miképpen döntenék. Hiszen ők azért válnak gyilkossá, mert képtelenek magukban feldolgozni a technikai fejlődés ütemét és következményeit. Gondolatok csak bele - ma még kizárólag az orvostudomány használja a műszerveket. Lehet, hogy csak egy lépés választ el minket az AD POLICE-ban bemutatott világtól...

Martin



Elkezdődött a 32 bites konzolháború! A ringben a SATURN és a PS-X!

1988-ban a SONY megállapodást kötött a Nintendoval, hogy készít nekik egy CD-ROM lejátszós konzolt. Az eredmény egy Super Nintendo kompatibilis kütyü lett volna - a PLAYSTATION. Később a SONY gondolt egy nagyot és úgy döntött, hogy ő is beszáll a videojáték üzletbe. Saját szakállára kezdett fejleszteni. Az eredmény egy olyan konzol lett, amelynek technikai adatai hallatán minden játékfejlesztő cég felkapta a fejét - jelenleg csak Japánban 164 (közülük 56 kilétét még homály fedi) csoport foglalkozik az évszázad gépével, a PS-X-szel.

Mielőtt belekezdenék a cikkbe, egy helyesbítést kell eszközölnöm. Amikor a SATURN-ról írtam még úgy tudtam, hogy a gép 1024/2048 szín egyidejű megjelenítésére képes. Nos közben kiderült, hogy ez az adat nem halálbiztos. Az ellentmondó híresztelések miatt valószínű, hogy a masina ennél több színt is tud a képernyőre varázsolni (talán 32 ezret is).

Január végén érkezett meg a semmitmondó sárga-fekete kartondoboz a szerkesztőségünkbe, amely a nagy csodát hivatott prezentálni. Mivel már elmúlt a 6 órás záróra, én voltam a szerencsés, aki az első estét "eltöltötte" a PS-X-szel. Tény, hogy azon az estén nem sokat aludtam. Két játékot kaptunk a géphez, a NAMCO RIDGE RACER-

ét és egy 3 dimenziós verekedős csodát, a TOSHINDEN-t (Tale of the Gods in Combat). Mivel a még gép csak japán verzióban létezik, a 110 voltos adapter és az NTSC televízió alapszükségletnek számított, de hát ez szerencsére nem volt akadály.

Azóta nem tudok napirendre térni a látottak felett. Egy olyan játékterem őrlőnek, mint én is

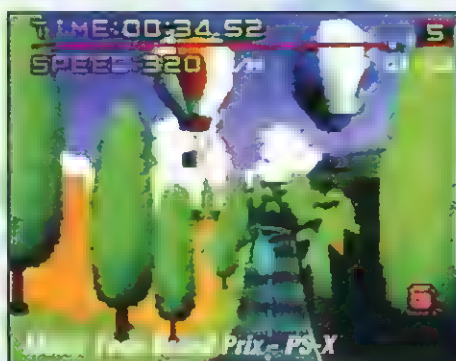
vagyok, a PS-X a mennyországot jelenti. Még nem akarok ítélni sem, hiszen a SATURN-hoz azóta sincs a Virtua Fighteren kívül más játékkunk...de mégis: ezt a gépet egyszerűen nem lehet, vagy nagyon nehéz túlszárnyalni! Technikailag a két masina körülbelül egy szinten mozog, ezért a következőkben óriási hangsúly helyeződik majd a játékok minőségére, amely tudvalevőleg

kolású polygonokból 500 ezret mozgat másodpercenként.

-Az adatfeldolgozó-egység 80 MIPS-es és kompatibilis a JPEG, MPEG1 és H.261-es formátumokkal. A gép hangja "csak" 24 csatornás, 44.1 Hz-es.

-A grafikai adatok közül itt sem tudom pontosan, hogy hány szín lehet egyszerre a képernyőn. A teljes paletta 16.7 millió színből áll. Kétféle felbontást használ a

PS-X SONY® P



döntő szempont a vásárláskor. Talán sokakat izgatnak a

számok, ezért lássuk a PS-X jellemzőit:

-A központi CPU egy R3000A 32 bites RISC chip, 33MHz-es sebességgel. Adatfeldolgozó képessége 30 MIPS. A 3 dimenziós mozgató egység 66 MIPS-es, 1.5 millió "flat" árnyékolású polygon/sec mozgására képes. A jóval bonyolultabb "texture-mapped" és fényforrásos árnyé-

gép, a 256x224-est és a 640x480-ast. A különböző sprite mozgatókat és torzításokat mind tudja a PS-X.

Kicst persze bánatos is vagyok. Ennek az az oka, hogy őszintén sajnálom a kisebb pénzü vásárlóréteget - jelenleg a gép sokkal-vo-nóval-vámmal-áfával jóval több mint 100.000 forintba kerül (az 576 SHOP-ban is megrendelhető). Ha kijön az európai verzió, akkor sem lesz 80-90 ezer forint alatt, amely a széles rétegeknek bizony elfogadhatatlan. Így amíg

jobb megoldás nem születik, csak kevesek engedhetik meg maguknak azt, hogy SAJÁT játéktérmi minőségű konzoljuk legyen otthon. Tetszik vagy nem, ki kell jelenteni, hogy a SONY a PS-X-et a japán és a távolkeleti piacra készítette, ahol több millió darabos eladási statisztikával számolnak. Egy olyan országban, ahol egy átlagos családban 4-5 féle konzol van, ez reális tervnek tűnik!

A programokról csak a legjobbat lehet elmondani. A két tesztelt játékról még olvashattok a következőkben, de a többi, még készülőben levő is csodálatos. Láttam egy eredeti japán videokazettát, amelyen olyan stuffok voltak, hogy nem hittem a szememnek. Ha ezek tényleg úgy fognak kinézni, mint ott, semmi sem állíthatja meg a PS-X-et.



PLAYSTATION

A SONY jelmondata - Ha egy játék nem REAL-TIME-os, akkor az nem is igazi játék!

Márpedig a RIDGE RACER-t és a TOSHINDEN-t alapul véve a dolog valószínűnek látszik (képzeltetek el például egy Doom-szerű játékot, amelyben a közeledő csontváz nem "pixelesedik" és még az orrunk előtt ugrálva is tökéletes a grafikája!).

A PS-X hátsó része is rejt néhány érdekességet. Alapfelszerelésben a géphez normál RCA zsinórt adnak, amellyel a legtöbb TV-re minden gond nélkül rá lehet kötni. Nemsokára a boltokban lesz az S-video és a speciális AV Multi kábel is. Az EXTERNAL I/O csatlakozó rendeltetését

egyelőre homály fedi, a COMMUNICATION PORT-on keresztül viszont két gépet lehet összekötni, például egy RIDGE RACER-es páros versenyre. Az irányító (joy) teljesen futurisztikus külsejű, 4 gombos, plusz hátul is van rajta 4 gomb, az SNES joyhoz hasonlóan! A joyok felett található nyílásokba olyan memóriakártyák illesz-

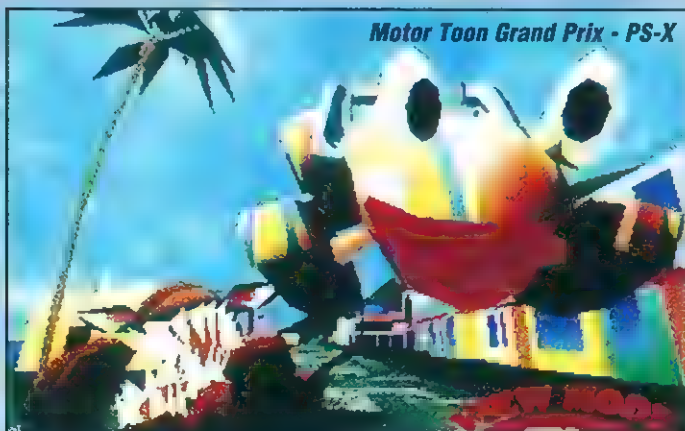
Boxer's Road



hetők, amelyekre a játékallassókat lehet elmenteni. A gép audio CD lejátszó része olyan profi, mint a "rendes" SONY CD lemezjátszóké.

Martin

Motor Toon Grand Prix - PS-X



nehéz helyzetben vagyok. Ilyen látványt nem lehet texture-mapped felületre vabbja. Nézzétek meg a csodálatos

veze
SEGA
meg,
grafik

PX
Lévelek
bővül! Így 12
képpel verse

RIDGE RACER

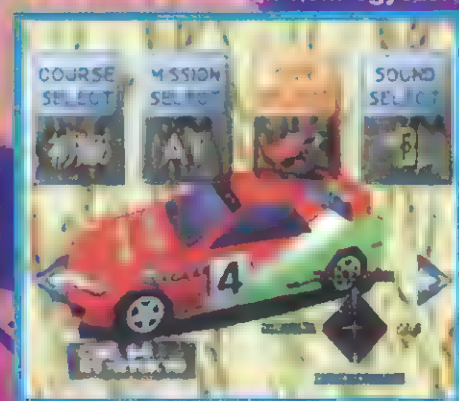


hatalmas képernyője miatt illik vele, hogy azt a színvonalat ott hon egy gép sem tudja nyújtani. Tévedtem. A RIDGE RACER a valaha készült legtökéletesebb versenyjáték, melynek grafikája 99,9%-os mása a játéktermi verziónak (szerintem egyedül a visszapiplázó túkor hiányzik), sebessége ELKÉPESZTŐ, járszhatósága pedig tökéletes. Nagyon



Figure 1

A játékban létezik nézet van, egy külső és egy belső, melyek közül mindkettő szuperül működik. Nagyon tetszik, hogy a belső nézetnél nincs műszerfal, az adatok a képernyő felületén szélvédőre vannak vetítve, így még jobb a kilátás - nagyobb a kép. Sajnos csak egy

[illegible]

Toshinden

TALE OF THE GODS IN COMBAT



szerencsés, hogy nem vált rögtön porrá a játékos takarásban. Az apróságként emlegetett a szereplő két játékos, akkor is fognak külön, hanem egy kicsit az összes szereplő le-



telet, de a TOSHINDEN-változtatás volt egy szöveg teljesen hasonló programot készíteni.

A TOSHINDEN szerencsés, nem egy buta kopintás, hanem egy csodálatosan megkomponált játék, amely kékesen megér a VF mellett a trónon. Lehet, hogy az ismeretlen alapján (vagy ha előben megnézték) a TAKARA játékát jobbnak fogják érezni, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Virtua Fighter mozgatója sokkal élethűbb, mint a TOSHINDEN-é. A TOSHINDEN inkább látványosabb, a speciális mozgások és varázslatok miatt nem életszerű - kisse SF 2 hangulatú.



hát, egyre távolabbról nézhetjük az eseményeket (ezt néhány speckó mozgás ki is használja). A profik tudják, hogy milyen idegesítő az, amikor a szöveg a hátra, de a másik játékos miatt meg kell várni a következő lépést.

A TOSHINDEN a hátra húzás módjára történik, el is bukfelezhetjük az ellenfél támadásai előtt. Ekkor abszolút 3 dimenziós a hatás, hiszen az egyik figura a másik mögé vagy elé kerül.



győzése után egy monstra méretű szarkofág korlátozott pályafutásom egyik legszemétebb főnöke. A hozzá tartozó háttér pedig az eddig látott leggyönyörűbb: egy óriási forgó orsót képzeljete el a térben, amely fölött ott lebeg a játéktér négyzetes padlója. A játék 90 ezer (1) poligon mozgat másodpercenként, amelyek Gouraud-shading és a texture-mapping technikákkal készültek.

Martin

Előre is hacsímatet kérek, de ez most nem egy szokásos leírás leírás lesz. Ennek oka, hogy most nem kívánok egy oldalon keresztül tesztelni egy olyan programot, amelyet játszani kell, nem elemézgetni. Csak címszavakban: dzsungel, jópofa főhős, sok ellenfél, még több csapda, ugrálás, kincsgyűjtés, szuper grafika, hangok dettó. Já és egy MEGLEPETÉS!

Imádom a kellemes meglepetéseket. Milyen holdog voltam, amikor több mint tíz évvel ezelőtt megkaptam az első konzolomat, az ATARI 2600-ast és az első húsvéti locsolkodás után megvettem a JÁTEKOT: a PITFALL-t. El sem tudom mondani, mennyire szerettem. Sajnos a második részt már nem kaptam meg, mert jött az új gép. Később a C64-esen is kiadták, de az is ugyanolyan hévvel. Bejött a NINTENDO, akkor is van PITFALL, de akkor az nem igazán ment annyira a dolog. Most viszont érkezik meg a szupercsodás és megkapom az új PITFALL-t, hogy újra megismerjem a MEGLEPETÉST. A címszavakból látszik, hogy ez a PITFALL a régi PITFALL-tól sokkal többet tud.

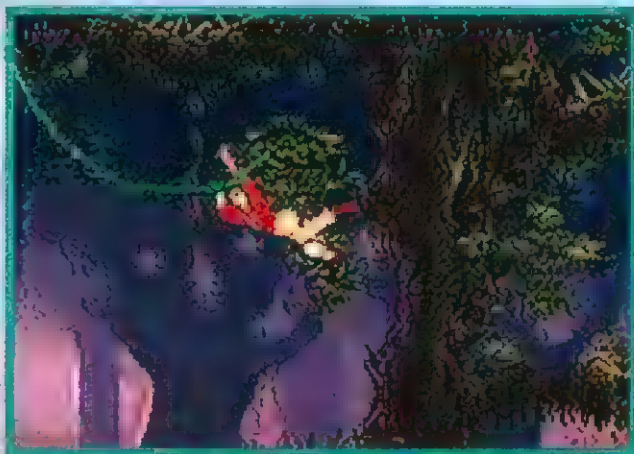
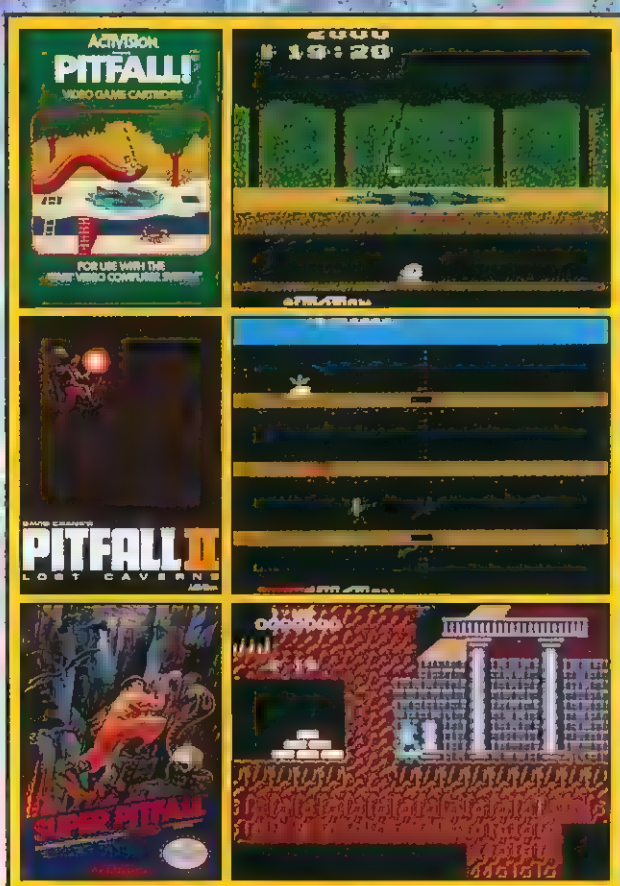
PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

Komolyan mondom, sokkal jobban érdekelt a régi játék, mint ez az új feldolgozás. Sokan elhárítják a nézők az "öreg" grafikáját, hogy mennyire primitív és milyen borzalom a hangja és különbenis... Amikor itt játszottam vele a szerkesztőségben a főnököm dillisen nézett, hogy miért tetszik nekem ez ennyire. Nem tudom - valahogy nekem ezek számítnak jó játéknak. Tök mindegy, hogy milyen a grafika és milyen a hang: a klasszikusokat úgysem lehet felülmúlni. Higgyétek el, itt

van mellettem karnyújtásnyira a két 32 bites álomgép a SATURN és a PLAYSTATION, de mégis inkább az öreg PITFALL-t játszom. Amikor annak idején egy partin betöltöttem a PHARAO'S COURSE-t (vagy valami hasonló volt a címe) Amigás verzióját - mindenki hangosan röhögött, hiszen az volt az egyik első C64-es stuff. Ugyanígy voltam a HEAD OVER HEELS Amigás átiratával is. Ennyi év után rájöttem, hogy felesleges 32-64-XX bites gépeket kihozni, ha nincs hozzájuk ere-

deti játék, hamar a sülyesztőben végzik. Nézők csak meg a DOOM-ot. Képtelenség leutánozni vagy más gépre rendesen átirni - mindig a PC-s változat lesz az igazi (például a 32X, ott sem sikerült a tökéletes konverzió). Szóval van 1994-es PITFALL is. Végeredményben ugyanaz a főhős, ugyanaz a sztori, technikailag minden a csúcsra van hozva... De nem tudom... Ha nem lenne beépítve a régi játék is, nem futtatnám annyira az anyagot. De így egészen más! Semmi sem izgalmasabb, mint a dzsungel és a maja templomok. Óriási élvezet azért küzdeni, hogy végre egy rejtett helyen megtaláljuk a gyanús grafikájú skorpiót, ezáltal az időalagutat és



Sok évvel ezelőtt Harry Pitfall volt a leghíresebb kincsvadász (Indiana Jones akkor még óvodás volt). A merész kalandor számtalan utazása után révbe ért és felnevelte fiát, Harry Juniorát. A gyermek apja természetét örökölte és addig nem nyugodott meg, amíg rá nem vette a papát egy utolsó kalandra. Mikor 18 éves lett, az öreg összehalkolta a felszerelést és kiadta az ukaszt: irány a közép-amerikai dzsungel, ahol az elveszett maja kincsek vannak. Akkor még nem tudták, hogy a legendás kincseket ZAKELUA varázsló szelleme őrzi.

HEAD OVER HEELS Amigás átiratával is. Ennyi év után rájöttem, hogy felesleges 32-64-XX bites gépeket kihozni, ha nincs hozzájuk ere-

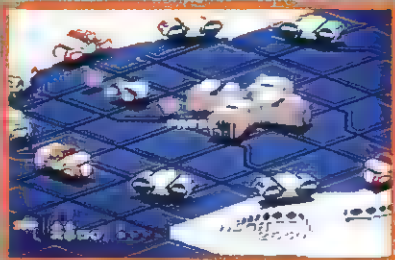


bejussunk a régi programba. Az életek elvesztése után újra meg újra nekimenjünk és nosztalgiazzunk, utána tovább keressük a kincseket. Így az új játék is egészen más színezetet kap, kiemelkedik a többi tuatmü közül. Az SNES verzió grafikája ha lehet még szebb is, azt is érdemes megnézni. Persze ezt csak az éli át, aki annak idején szerette az eredeti PITFALL-t (vagy egészen fogékony típus) - az új generációnak a játék csak egy "máskálós" a sok közül, egy estés szórakozás. Hát mi ez a rendelt Killer Instincthez vagy a digitalizált Mortal 2-höz képest? Néha már attól félek, hogy egyik este hazafelé menet elémtoppan egy Scorpion kosztümös 14 éves fiúcska és KIVÉGEZ, esetleg jókedvében találok és csak Babalítyt csinál velem - minnek eredményeképpen alsónadrágra vetköztet, cumit dug a számba és beleültet egy pocsolnyába.

Martin

VIEWPOINT

Voltatok már úgy játékkal, hogy ránéztek és egyből rágerjedtetek? Én így voltam a VIEWPOINT-tal, amely a japán NEO GEO nevű konzolról került át a MegaDrive-ra. Stílusát tekintve az anyag lövöldözős, amit én tudvaleg nagyon csípek. Sőt, alapjaiban az

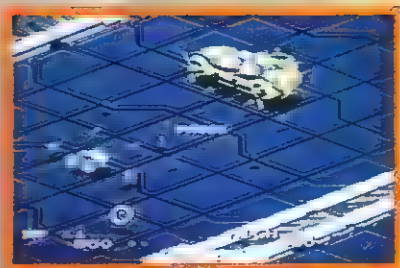


R-TYPE-ra és az ősi ZAXXON-ra épít, melyek szintén a legjobban között vannak. Az R-Type az apa. Dögös űrhajó, bővíthető

fegyverzerenál, bio-mechanikus szörnyek és hi-tech gépek, tölthető szuperlövés. A Zaxxon az anya. Izometrikus, mondjuk úgy 3 dimenziós látkép, jókora figurák, szögletes formák. Csak egy a bibi: a MegaDrive elég mostohán kezeli a 3D-t, ezért ha túl sok sprite van a képernyőn, láthatóan lelassul az akció. Szerintem ez elég ciki, hiszen ilyen az utóbbi időben nem nagyon láttam. Viszont a grafika és a játékmenet annyira szuper, hogy az élmény kedvéért még ezt is el lehet nézni - legalábbis én átsiklottam felette.

Azt viszont nem értem, hogy ha egy cég ennyi energiát feccöl egy játékba, akkor miért nem készíti el mondjuk a 32X változatot is? Nézzetek meg a képeket: szerintem halálos a grafika, tényleg egyedülállóan néz ki a program, de mennyivel jobb lett volna ez 256 színnel és akadózás nélkül? Miért kell örökösen az egyszerűbb megoldásokra törekedni - a kozoloknál aztán nem hivatkozhatnak a cégek a kalózkodásra és az emiatt elvesztett bevételre, hiszen az még ritka, mint a fehér holló. Úgy látom, hogy a kiadók néha maguk ellen dolgoznak és nem mérlegelik, hogy a piacnak mi lenne a legjobb megoldás. Most tényleg dühös vagyok, mert egy ilyen külön-

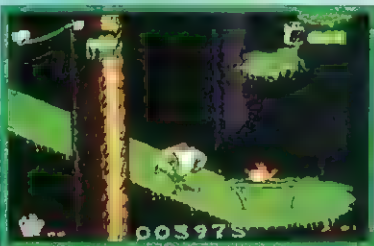
leges programot tényleg 32X-re kellett volna kihozni (lemerem fogadni, hogy kijön egy halom olyan 32X játék is, amelynek abszolút elég lett volna a MD). Ráadásul a kazetta dobozán egy olyan semmitmondó cím-grafika van, ami alapján soha nem venném meg a játékot (még jó, hogy az 576 segít nektek a vásárlásban). Lényegében csak annyit tudok mondani, hogy a VIEWPOINT egy különleges lövöldözős anyag, amelyet a kevésbé kritikus MegaDrive-osoknak ajánlok.



Martin

Gondolkoztatok már azon, hogy miért akkora sztár Beavis és Butt-Head? Miért szeretik a mai fiatalok a buta, gonosz, izléstelen és otromba hősöket? Nekem fogalmam sincs róla, pedig én is bírom őket. Most azonban vetélytársuk akadt BOOGERMAN személyében, aki a legújabb MegaDrive-os negatíván pozitív hős. Ezennel a játékot az akció/mászkáló oszta-lyba sorolom.

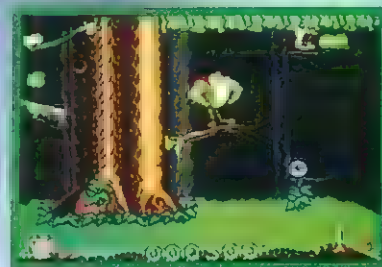
Kezdem ott, hogy BOOGERMAN (az Ádám szerint "bogárman", tök jól hangzik) az ellenfelelt igen sajátos módon intézi el: beletúr az orrába és azzal dobja meg őket. Vagy legugolva telenyomja a nadrágját "ürgyűrűfütytel" és azt eresztli el. Néha na- gyot és zöldet köppent (ezt meg mintha Zolee mondta volna, ő mindent becézget), máskor meg kedvesen böfözik. Persze ezeket szuper ki- vitelben is előadja, néhány extra felvétele



után. Sőt, a pályákat úgy kezdi, hogy lehúzza magát a WC-ben. Igazi cukorfalat, nem e m? Ezek után

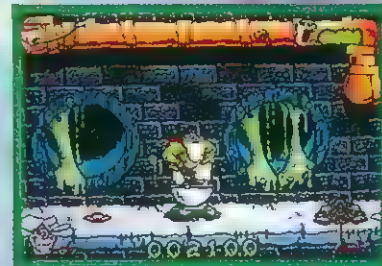
komolyan lehet venni a játékot? No persze most csak a kényes dolgokat soroltam fel, hiszen hősünk tud egy csomó hétköznapi mozgást is: tolni, lógni, lengeni, ugrani, és repülni is (ehhez meg kell enni egy doboz chili-babot és f...ni egy

nagyot). A legaranyosabb viszont, amikor a bárgyú arcú bogárman lehajolva turkálni kezd egy halom barna valamben, ami alatt az extra cucok lapulnak (a játék ismertetője ezt a hal-



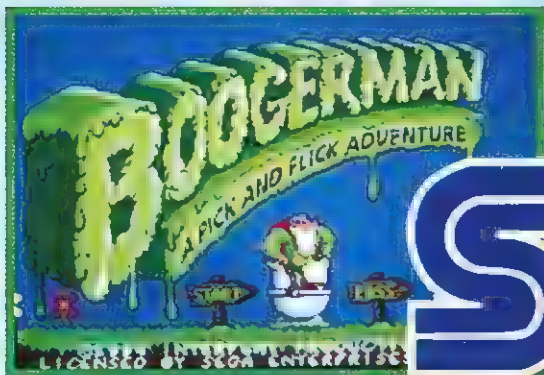
mot szeméthalomnak titulálja, én inkább MÁSFÉLE halomnak nézem).

A BOOGERMAN igazi szülőbosh-szantó játék. El tudom képzelni, amikor a vásott gyerek csutkára felhangosított TV mellett nyomogatja a SUPER FART és a BURP gombját (az anyuka meg kétpercenként rohangál be, hogy ilyen jó gyermek nem csinál, csak diszkrét csendben).



A grafika általam "vonalrajznak" hívott stílusú és mint ilyen, szuper. A dígi hangok pedig egyszerűen... élethűek! Ja, az egyik pályát FLATULENT SWAMPS-nak hívják. Bátran kérdezzétek csak meg a doktorbácsit, hogy mit jelent latinul "flatulálás"!

doc MARTIN

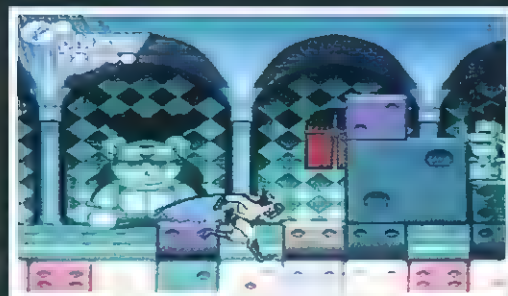


SEGA

the adventures of BATMAN & ROBIN

A múltkor bekapcsoltam a TV-t, végigzongoráztam a gombokon, egyszer csak az RTL-en megláttam egy rajzfilmet, amelynek annyira sajátos volt a stílusa, hogy kapásból odaszépeztem a képernyő elé. Rövidesen megjelent a főszereplő, BATMAN és társa, ROBIN. A főszereplők nagyon karakteresre vannak rajzolva, BATMAN-t például állati machora vettek, szinte már cinikus a tekintete (közben rájöttem, honnan oly ismerős az arc: ZOLEE apura hasonlít, akinek ugyanolyan széles az álla és szúrós a nézése). Később aztán újra találkoztam a denevéremberrel, a 3DO-hoz mellékelte CD lemezen is található egy rajzfilm a főszereplésével. Most meg itt a mozi SNES játékverziója is. De az én igazi denevéremberem mégis ZOLEE marad, aki már megint megírta a kölömat, másikat meg elfelejtett hozni.

Szerintem BATMAN akkora sztár a gyerekek körében, hogy túl sok biztatásra nincs is szükség vele kapcsolatban. Az egy játékost lefoglaló programban 8 pályán kell végigmenni, melyek további



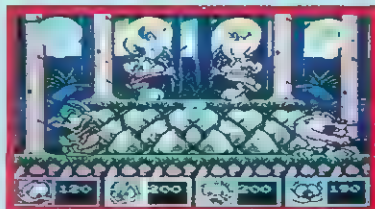
használnak, szívesen használjuk a képernyőn.

részekre bontlanak. A pályák végén főellenfeleket kell legyőzni, az 5. szinten pedig egy kis Batmobil száguldásra is alkalom nyílik. Ha elhalálunk, a CONTINUE opcióval újrajátszhatjuk a pályát, a PASSWORD END-del pedig kikérhetjük a későbbi folytatáshoz szükséges kódszót. A kód egyébként minden teljesített pálya után megjelenik, de a HARD fokozaton nincs a kódszót folytatásra lehetőség. A játék során többféle fegyvert és tárgyat használhatunk.

használnak, szívesen használjuk a képernyőn.

WILD & WACKY SPORTS

Az SNES kitüntetett helyzetben van, hiszen a TINY TOON sorozatot egyelőre kizárólag erre a gépre írták meg. Aki tehát szeretné interaktív módon is átélni a jópofa rajzfilmhősök kalandjait, az sürgősen szerezzen be egy ilyen masinát. A W&WS-ban négy állatgyerek a főszereplő: Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck és a Tazmán Ördög kisfia, Dizzy Devil. Ezúttal a srácok egy mókás olimpián vesznek részt, ahol teljesen egyedi sportágakban kell domborítaniuk. A program az egyszerre többek által is játszható "sport" családba tartozik - érdekessége az, hogy a MULTITAP adapterrel EGYSZERRE NÉGYEN is küzdhetnek vele. Mivel vannak olyan sportok is, amikor ténylegesen négyen vannak a képernyőn, ez egy egész gyerekhadnak nyújt szórakozást.



A játékot 4 nehézségi fokra bontották, 6-8-10-12 versenyszámmal. Ahhoz, hogy folyamatosan továbbjussunk adott pontszámokat kell teljesíteni. Az ügyködésünket többféle szempontból díjazza a gép: számol a gyorsaságra, a stílusra és az ügyességre is. A versenyek előtt mindig megkapjuk a teljesítendő feladat leírását és a kívánt pontszámot. Kikérhetjük az irányító-kiosztást is, amely elég fontos, hiszen a sportágakat eltérő módon kell kezelni. Általában két alapformával találkozunk: az egyikben egy szereplőt kell mozgatni, a másikban a gombok nyomogatásával az "erőt" kell feltornáznunk. Mivel ez egy automata joystick segítségével gyerekjáték, a program nagyrészen nehézség nélkül át lehet vergődni (gond csak akkor van, ha többen játszunk és mindenkinek ilyen irányítója van). A teljesített részek után kódokat kapunk a későbbi folytatáshoz.

Lássuk tehát a versenyszámokat: *Fagyidobálás* (érjünk el minél több találatot), *Szakadékkerem-kicentizés* (nekifutásból álljunk meg a szakadék szélén), *Súlyemelés* (nyomjuk ki az egyre nehezebb súlyokat), *Tányérdobás* (dobjuk minél messzebbre az alátétet), *Akadályfutás* (gyűjtsünk értékes tárgyakat), *Repülés* (szedjük össze a lufikat majd bombázzuk le a házat), *Sielés*, *Rúdugrás* (gyűjtsünk csillagokat), *Bungee-jumping* (gyűjtsünk minél több pontot), *Favágás* (aprítsuk a fát), *Úszás* (gyűjtsük a tárgyakat), *Rakétakilövés* (üssük minél magasabbra a rakétát).

Martin



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Greatest Adventures



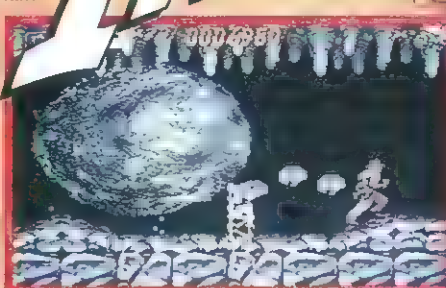
A múltkor valaki a szememre vetette, hogy nagyon ritkán "húzok le" játékokat. Belegondoltam... Tényleg, de hát mi rosszat mondjak én egy olyan játékról, amelynek szép a grafikája, jó a zenéje és a maga kategóriájában simán "elmegy"? Manapság minden konzolos anyag jól néz ki, csak ugye sok egy kaptárára készült. Itt van például az INDIANA JONES. Külsőleg nagyon kellemes az anyag, változatos, a 3 dimenziós MODE 7-es pályák tök jól néznek ki - de valahogy hiányzik belőle valami. Valami, ami miatt az ember akár százszor is neki megy a feladatnak és addig izzad, amíg túl nem jut rajta. Node csak ezért nem lehet valamit leöcsérolni, hiszen biztosan van egy csomó olyan ember, akik szívesen játszanak az

egyszerű akció programokkal.

A program története a három Indy film legérdekesebb részleteit foglalja össze. A furcsa keverékben feltűnnek az "Elveszett Frigyláda fosztogatói", a "Végzet temploma" és az "Utolsó keresztelőség" legizgalmasabb jelenetei, melyekben ezúttal mi irányítjuk a hőst. Mivel a feladat nagyon sokrétű, így először érdemes megbarátkozni az eléggé bonyolult irányítással, begyakorolni a bukfeceezést és az ostoroslengést. Ezek nélkül ugyanis néhány helyen lehetetlen továbbjutni. Három pályán nem gyalog közeledünk: a hőmezőn egy gumicsónakkal, csúszunk lefelé, a barlangban izgalmas csillekoccsikázás vár ránk, végül egy duplatfelűl repcsivel kell légi-csatázni. A grafika néhol egészen fantasztikus, de nekem kicsit nehéznek tűnt a játék.

Martin

INDIANA JONES!



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Amikor megjelent a STAR WARS még elképzeltem, hogy az SNES előtt - meglepődésemre - a szuper grafika és a rettentő nehéz játékmunka volt. Az EMPIRE STRIKES BACK már nem okozott meglepetést, de azért végignyomtam, bevallom elég sok szenvedés árán. Most megjött a harmadik epizód, érdeklődve ültem le tesztelni.

(HEAL). Tökéletesen felesleges vinni, védni meg egyáltalán - csak ugrani és szalítani kell, hiszen közben a lézerekard minden ellenfelet lekaszál. Mivel másodpercenként jelennek meg a különféle dögök és ezek közül minimum minden harmadik ad valami extrát, abszolút hülyének kell lenni ahhoz, hogy egyáltalán életet vesszünk! Amikor pedig nem szívcsőt vagy LIFE METER növelő kaptok, akkor

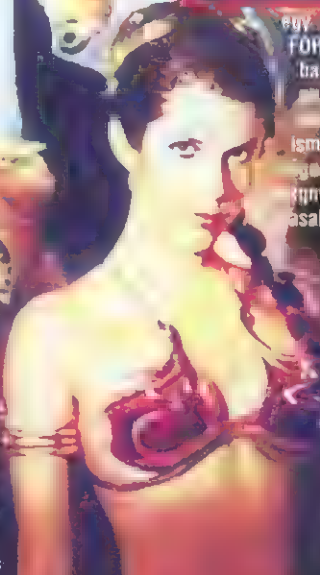
Luke hátulról lekezi a szörnyet. Jobba ugyan csak egyszerűen a Solot kell választani, aki energiavesztés nélkül szét tudja lőni a puffadt testét. Aranyeszköz! Tényleg bomba a grafikája és a hangjai. A játékban. Számtalan alkalommal lehet egy-egy szörnyet eljuttatni benne, így töménytelen energiát és extra cumó szerezhető (Leírával meg lehet nézni a hajójába. Az egyik omelet bal szélén a kiemelkedés, ahova hordók gurulnak be.

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

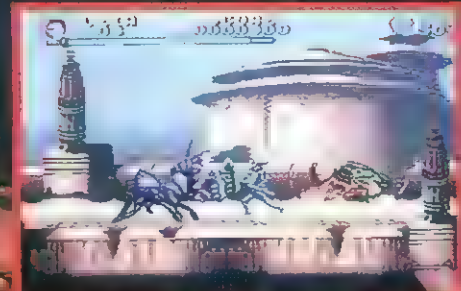
Körülbelül egy óra múlva már a sokadik pályán jártam és még mindig nem vésztettem egy folytatási lehetőséget sem. Most vagy én lettem nagyon bika tesztelő, vagy a játék nem változott meg.



Így is van, ahol erre igazán szükség lenne, már nincs meg ez a lehetőség (lásd az Ewokos helyszínt). Egyébként ha mindig Luke-ot irányítjuk, szinte gond nélkül át lehet jutni a legnehezebb részekre is - ennek oka Luke egyik Jedi-képessége, a gyógyítás

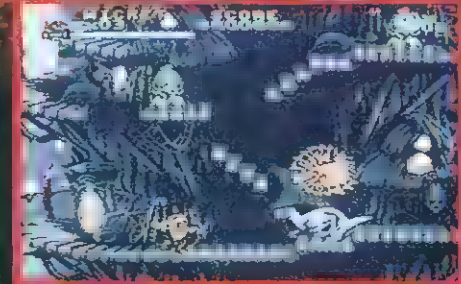


egy zöld gömb a jutalmunk, amitől a FORCE ismétlődik vissza. A SELECT gombbal beállítjuk a HEAL opciót és csak megállunk vissza az energiát. A komplikált feladat. Aki esetleg nem ismerte az előző részeket, annak megmondom, hogy elugrani után a meggyezéses ugrás gombot, sokkal magasabbra pattanunk fel. Így még a szakadékokkal sem nagyon kell küzdeni. Egyedül a főellenfelekkel akadhat probléma, náluk sajnos mindig meg kell találni a taktikát. A Rancor szörnyet például a következő hahota módszerrel nyírtam ki: Indulás után rögtön kikértem a VANISH trükköt és átugrogtam a dögöt, minek eredményeképpen én ugyan átkerültem a másik oldalra, de a horgú nem fordult utánam! Csak bekapcsoltam az automata ugrást és szépen végignéztam, ahogy



nyújjatok ki mindenkit és a porgással ugrálatok rá a hordókra, melyek mindig adnak valami extrát. Ezt ismétellétek addig, amíg meg nem unjátok).

Martin



EGY STRATÉGIAI JÁTÉK,



MELYHEZ VILLÁMGYORS DÖNTÉSEK,

SPACE FEDERATION

ÉS FÜRGE UJJAK SZÜKSÉGESEK.

Úgy tűnik, az Interplay a stratégiai játékok igazi szakértőjévé lépett elő. Csak egy hónap telt el, hogy hírt adtunk a minden szempontból csúcsonk számító Warcraft-ról, s máris megérkezett az újabb mű. A Space Federationben csatáinkat az űrben, mindenféle különös és kegyetlen faj ellen kell megvívunk. A több mint húsz különböző pályán más és más feladatot kapunk, az önálló bázis felépítésétől kezdve, a három ellenünk szövetkező faj teljes megsemmisítéséig. A programban egy új rendszerben megtelepedni vágyó faj főparancsnokát személyesítjük meg, aki bolygótól bolygóig repkedve osztja a parancsokat, fejleszti a bázisokat, s szervezi a hadsereget.

Az irányítás teljesen valós idejű. Itt nincs idő arra, hogy minden lépésünket megfontoljuk, folyamatosan kell repkedni, parancsokat adni, mert az ellenfél egy pillanatra sem áll le. Ez jó megoldás, de kicsit kellemetlenné válik, amikor kiderül, hogy a hajókat és a bolygókat a távolból nem tudjuk irányítani. Ha valakinek újabb utasítást akarunk adni, parancsnoki hajókkal oda kell repülnünk a közvetlen közelébe. Repülés közben pedig elfogyhat az üzemanyag, lelophatunk űrhajókat, s máris visszakerülünk a főhadiszállásra. Egy ostromlott bolygóra például képtelenség bejutni, így a lerombolt épületek felújítását is csak a támadók elűzése után kezdhetjük meg. Ezt a kényelmetlenséget csak úgy kerülhetjük el, ha a játék kezdetén az opciók között Ship helyett Phantom módot állítunk be (ekkor hajó helyett egy célkeresztet mozgathatunk minden veszély nélkül).

A BOLYGÓN

Factory: Itt a különböző űrhajókat gyárthatjuk le. Összesen tíz modell közül választhatunk, de a jobbák megépítéséhez már három gyárnak kell üzemelnie a bolygón. A Satellite a bolygó védelmét segíti, a Repair Ship a közelében lévő sérült hajókat javítja ki, a Troop Carrier az ismeretlen bolygókra szállít felfedező csapatot, a Planet Bomber az el-



Két játékosnál csak a képernyő felét használhatjuk.

lenséges bolygók épületeit bombázza le, a Pirate Ship pedig elfoglalja a közelében lévő ellenséges hajót.

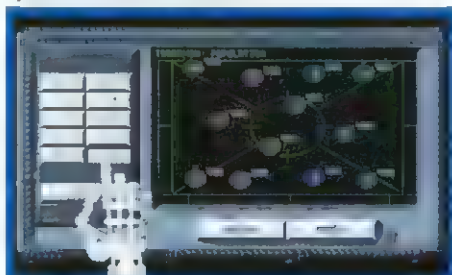
Itt a gyárban kell azt is megadnunk, hogy miután elkészült egy hajó, mit csináljon: elküldhetjük egy célpontra, járőrözhet egy kijelölt útvonalon, illetve várakozhat valamelyik bolygó űrkikötőjében.

Planetary Improvement: A bolygó életéhez szükséges épületeket építhetjük itt fel. A gyár mellett építhetünk védelmi berendezéseket (Defense), bányákat (Strip Mine), élelmiszer előállító üzemeket (Hydroponics), lakóhelyet (BioSphere), űrkikötőt (Space Port) és főhadiszállást (Headquarters).

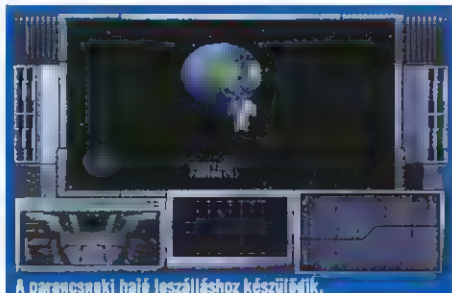
A legtöbb épületből egy bolygón legfeljebb három lehet. Ezek üzemeltetése természetesen pénzt emészt fel, így folyamatosan figyelni kell, elegendő-e a bolygón előállított összeg a fenntartásra. Amikor egy új épületet választunk, a kép alján baloldalt látszik az építéshez szükséges, valamint a rendelkezésünkre álló pénz és nyersanyag (itt csak a

bolygón lévő nyersanyagot tudjuk használni, a pénz azonban összes bolygónkra közös). Jobb alul a Variable Cost első csikja az új épület éves költségét, a második pedig a bolygón évente felhasználható pénzösszeget jelzi (ez piros, ha többet használunk el, mint amennyit megtermelünk). Főhadiszállásból bolygóinkon összesen egy lehet. Amikor egy újat felépítünk, a régi automatikusan megszűnik.

Destroy Structure: Egy feleslegessé vált épület lerombolása. Az építkezéshez felhasználni nyersanyag és pénz ilyenkor visszakerül a kasszába.



Az egyik legnehezebb feladat: 4 faj és 12 bolygó egymás ellen.



A parancsnoki hajó leszálláshoz készülődik.

Repair Structure: A csatákban megsérült épületek helyreállítása. A sérült épületek természetesen kisebb termelékenységgel dolgoznak.

Map: A csillagterképen a bolygók helyzetét, hajóink és az ellenség mozgását követhetjük nyomon.

Planet Economy: Itt négy grafikont találunk, melyek a bolygó népességének, élelmének, pénz- és nyersanyag-termelésének alakulását mutatják be. Egy grafikorra rábökve az összes bolygó görbéje megjelenik, s néha tanácsot is kapunk, mit építsünk legközelebb.

Storage Bay: Az űrkikötőben állomásozó hajókat indíthatjuk útra. Először válasszuk ki az utazó hajókat, majd a Launch után adhatjuk meg az úticélt.

Supply Lines: A különböző típusú bolygókon mást és mást érdemes előállítani. S amikor élelemből, nyersanyagból vagy emberből az egyiken sok van, egy konvojival elszállíthatjuk más bolygókra. Az Add gombbal új szállítmányt hozhatunk létre, amely mindaddig folytatja ingázá-

sát, amíg a Delete-tel meg nem szüntetjük. A View Outgoing és Incoming pedig a bolygóról kimenő, illetve bejövő készlet mennyiségét mutatja.

AZ IRÁNYÍTÁS

A bolygók menüjében a G-vel választhatunk, a szöközzel pedig visszaléphetünk. A legfelső szintről a szöközzel az űrbe jutunk, s ilyenkor mehetünk át a parancsnoki hajóval más bolygóra. A hajót az A és D gombokkal forgathatjuk, a W gyorsít, az S lassít, a G pedig leszáll a hajó alatti bolygóra. Repülés közben a szöközzel löhethetünk, a harcot azonban érdemes elkerülni, hiszen a parancsnoki hajó majdnem a leggyengébb. Ha repülés közben valamelyik hajónk közelébe érünk, a G lenyomása után újabb parancsot adhatunk neki.

A leírásból látszik, hogy a játékban igazán sok lehetőségünk nincs. A stratégia egyértelmű: minél nagyobb népességet kell elérni a bolygókon (hiszen ez nagy bevételt eredményez), majd amint a pénz megvan, gyárat, védelmi berendezéseket és hatalmas flottát kell építeni. Érdemes figyelni arra is, hogy az egyes fajok más-más taktikával támadnak (az egyik óvatos, a másik védtelenül hagyja főhadiszállását, a harmadik teljesen kihasználhatatlan), így különböző ellencsapások le-



A Xanbarik mindig nagy flottával támadnak egy-egy bolygóra.

hetnek hatékonyak ellenük. A feladatok érdekesek, de megnyerésük a gép ellen kicsit nehéznek tűnik. Szerencsére két játékos is játszhat egymás ellen, sőt akár szövetséget is köthetnek a gép csapatai ellen.

576 ÉRTÉKELŐ

SPACE FEDERATION

INTERPLAY

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összhang

74%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

5.50: Kulcsforgás a zárban, egy kéz nyúl be a keskeny résen a villanykapcsolót kutatva, majd lön világosság. A sötét alak futólépésben teszi meg a rövid utat a termosztát kapcsolójáig, amit valaki a télies időjárás ellenére csontig letekert (10 fokra), majd fogfacogva tea készítésébe kezd a konyhában. A meleg ital hatására kissé oldódik a fagyos hangulat, most már bemerészkedik a szobába is, majdnem elvágódik a lézernyomtató keresztbe kifeszített zsinórjában, félresöpör egy halom újságot, diát, faxot, molylepkét egy székről és letelepszik az íróasztalhoz (legalábbis annak néz ki az alapján, amennyi kilátszik belőle a sok limlom közül). Bágyadtan poccenti meg az asztalon lévő péce bekapcs-gombját, aztán hirtelen felvillanyozódik a tekintete és kimeredő szemekkel a monitort kezdi el stirólni. Egy plébojgór tűnik fel a képernyőn, karján valami kékes tetkó virul. Közelebb dugja okulárés fejét, de nem látja jól azt a kis maszatot a csajsi vállán. Még közelebb merészkedik, még, még egy kicsit, a dumzli orrán kisül a monitor és ekkor felkiált: - Zolee! (ez vagyon rápingálva...) Hisz ez az én gépem!

6.10: Füstszagot érez, gyanakodva felpillant és körbenéz a szobában. Minden rendben. A falon hi-tech robotok, mangatekintetű fiúk és lányok, telefonszámok, ütemtervek, megsárgult fotók és szétcsapott szünnyogok bámulnak vissza rá. Akkor minek van ilyen égett szaga? Leejteti tekintetét a billentyűzetre és rádöbben: hiszen a keze alatt ég a munka... Eppen a februári szám Csevegőjét állítja össze, de nagyon szenved. Ha verset idéz, az a baj, ha viccet ír, az ellen ágálnak, ha cinikus, nem érti meg a jámbor olvasó, ha... szóval elhatározta, hogy egy ősi formát választ művéhez, ami ellen épeszű embernek nem lehet kifogása - komédiát fog írni. Meghózzá a szerkesztőség egy napját írja meg mini-atüvizált formában, mindent egy oldalba sűrítve bele. Elégedetten hátradől tehát a székén, majd miután feltápáskodott a földről és a letört háttámlát visszaeszkábálta a helyére, lázas munkába kezd.

7.02: Sanyi, a Mindenest matát a zárban. Késett. Két percet. Az egész napja felborult ezáltal, mivel 365 nap lemaradása van a bolti számlák könyvelésével, a kutyája lepisilte, a felesége már megint valami Kiskegyed után érdeklődött (hogy honnan tudhatta meg az asszony, hogy van valakim - gondolta) és egyáltalán, hogy lehet, hogy ez a dög Zolee már megint előbb beért azzal a rozzant püdertartójával (Corsa Joy, 1.4Si), mint ő a 17,5 éves BMW-jével (porlasztós, 1.8-as, szívárog a napfénytetőn át a víz). Persze azért jó cimborák, csak állandóan húzzák egymást.

7.10: Gyorsvonat sebességgel berobog Vári Zoli, aki még néhány napig a dolgozó népet szolgálja egy elit alakulatnál (Magyar Honvédség, Irnokszázad). Azért siet, mert alighogy végigjátszotta az Cyberiat (előző nap kapta kézbe) és még másnapig el kéne készíteni az Alone in the Dark 3 leírását is (amit Zolee most nyújtott át neki). Nem is húzza az időt, inkább a csikot...

7.45: Belibben a Titkárnők Gyöngye, Nóri, aki minden reggel olyan friss és üde, hogy Sanyiban megáll... az üdő.

8.10: Lobogó hajzattal bezúdul Balogh Zsolt, akinek ma sem volt szerencséje: ismét rajtakapta egy fakabát, amint tilosban kanyarodott ki a kigyózó sorból. Gyorsan le is ül foteljába, lábát elegánsan felhajtja az asztalra és közgazdászhoz méltóan számolásba kezd: heti 1000 forint bírság, szorozva négygel, osztva harminccal... Az egyenlet végeredménye a napi átlagos fuvardíj az otthonától az irodáig (a benzinköltséget nem számítva). Nnamármost: ha nem kanyarodna ki mindig szabálytalanul, akkor az havi 4000 forint megtakarítást eredményezne, ez egy évben majd 50 rongy, ami húsz év alatt 1.000.000, adómentesen! Ebből aztán már akár egy jól menő bolthálózatot is fel lehet húzni, nemde?! Így kell ezt csinálni...

8.30 - 10.30: Minimum kétszáz telefoncsörgés, amiből a fele téves, a másik fele pont azt keresi, aki vécen ül, kiment, meg sem jött, már nem dolgozik itt, stb. Megérkezik a családi válakozás feje és a feje neje, kiosztanak néhány letolást, de aztán lecsillapodnak a kedélyek és mindenki munkába temeti bánatát. Balogh Zsolt egy tekercs faxpapírt elhasznál üzleti ügyeinek intézésére, aztán fél tiztől unja a banánt, megkezd a visszaszámilálást este hatig, a szokásos foci kezdetéig. Sanyi ideggörcseivel küzdve csicsereg a vámosokkal,

hogy minél előbb kihozhassa a karmaik közül a két hete náluk rohadó stuffokat, de azok gözölgöt és lágyat tojnak a fejére. Zolee intézkedik, fontosnak tettei magát, a telefonvonalon ül, majd amikor már minden haverjának elmesélte legújabb izlésficamos viccét, elhúzza a belét a grafikushoz és a tördelőkhöz (de valami megmagyarázhatatlan oknál fogva sem itt, sem ott nem elérhető telefonon).

10.30 (de inkább még később): Csizmatalp koppan, friss bőr szaga terjeng, szó bennszakad, hang fennakad, lehellet megszegik. Nyílik a keresztpántos ajtó és belép Ó... Minden tekintet rajta pihen. Óh, istenem, milyen kafa srác. Ennek a csávónak van stílusa. A bórjakó alól elősejlik a „EVIGN.” felirat, tetkó villan, napszemüveg lazán a homokra csapva, borosta serceg az arcon. "Na mi a hányás?" - kérdi enyhén iluzióromboló kappanhangon, de aztán megnyílik a stílusa, mikor látja, hogy minden szem rászégeződik és csak vele foglalkoznak. Ő miszter egoista, alias Martin. Kihasználja, hogy a főszerkesztői asztal üresen áll, laza mozdulatokkal odalépdél Zolee zugához, titkos infók, Manga-filmek, játékok után kutatva, majd belép a számítógépes

rendszerébe is és még az .exe fájlokat is elolvassa, nehogy valamiből kimaradjon. Felderítő körútja általában eredménytelen, úgyhogy peckesen átlépdél a saját irodájába és betölti valamelyik kedvenc játékát. Két perc múlva zeng az iroda az obszcén és gyalázkodó ordibálásokról, ugyanis egy főszörny folyamatosan legyalázza Martin karakterét és ezért a játék egy szemét, gennyes és csaló. És ez így megy pár perces megszakításokkal az est beálltaig.

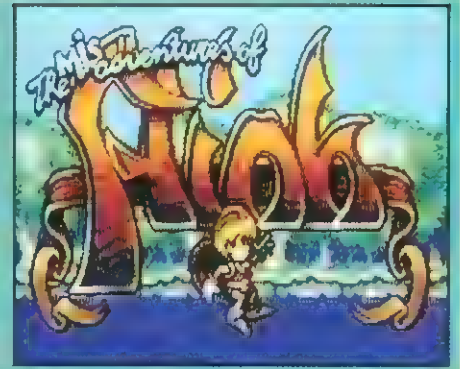
12.00 - 17.00: Véletlenszerűen feltűnik az irodában valamennyi újságíró, akik vagy cikkeikkel állítanak be, vagy új prédákra lesve játékszagot éreznek és csak úgy benéznek. A telefonvonal továbbra is ég, a tévéből bömböl valamelyik égi csenel rágógumizenéje, a postás mindig kétszer csenget, Sanyi fejét a falba veri és tovább bratyizik a vámosokkal (mindhiába), Zsolt vizszintesre állítja a széket és elnyomja a buzgóság, Martin óbégat és az ötödik jojt nyüvi, Nóri az apróhirdetésekkal szütyög, Zolee megbeszél estére egy kis összeröffenést a külsős haverokkal aztán ismét felkerekedik a grafikus és a tördelőket meglátogatni, de soha nem ér oda. Aztán lassan elszélednek a komédia szereplői és sötétségbe borul az iroda.

21.00: Kulcsforgás a zárban, egy kéz nyúl be a keskeny résen a villanykapcsolót kutatva, majd lön világosság. A sötét alak futólépésben teszi meg a rövid utat a termosztát kapcsolójáig, amit valaki a télies időjárás ellenére csontig letekert (10 fokra), majd fogfacogva tea készítésébe kezd a konyhában. A meleg ital hatására kissé oldódik a fagyos hangulat, most már bemerészkedik a szobába is és asztala felé tartva azon gondolkodik, hogy milyen hatást vált majd ki a Csevegő ilyen éles műfajváltása...

Zolee

CD 32

32. oldal



Nem esem gyakorta túlzásokba, de most tényleg elélt a szavam is, amikor megpillantottam a PSYGNOSIS ifjanc varázslóját, FLINK-et és a személye köré font játékot. Először gondoltam azt, hogy a CD32 olyat nyújt, amire valójában képes és megérdemel. És itt nem csak a briliáns gra-



● Amint megmozdulunk, a kis vámpír azonnal nekünk ront.

fikára gondolok, hiszen hasonló mélységű kidolgozottságot már láthattunk a Lion Heartban (még Amiga 500-ason is!), hanem az igazán pergő játékménetre, a szerteágazó cselekményre, az új ötletekre és nem utolsósorban a villámgyors lemezkezelésre.

LÁSSUK MIRŐL ÉS KIRŐL IS VAN SZÓ!



● Még túl kevés alapanyagunk van a varázslatokhoz.

A sztoritól inkább megkímélek mindenkit (csak címszavakban: elvetemült varázsló jön, fekete fellegek gyülekeznek, idillnek vége, négy mágikus életelixír elrablódik, kristályá varázsolódik és eldugódik tuti helyekre, Flink felke-rekedik tuti helyeket megkeresni és elvetemült varázslót örökre likvidálni). Nem is ez a lényeg! Ott van a kutya elásva, hogy ilyen átlagos történet köré is lehet élvezetes játékot keríteni. Mert itt nemcsak egy egyszerű máskálós játékról van szó, hanem a kombinációs készséget is próbára tevő programról. Hadd említsek néhány példát: egyes helyeket csak úgy tudunk elérni, hogy köveket cipelünk a platformok alá és azokról tudunk felugrani rájuk. Vagy: a játékba beépített varázs-készítő opció nagyon sok fejtörést

okoz majd sokaknak, hiszen csak a megfelelő komponensek összekeverésével hozható össze egy-egy hathatós varázslat, de még a sikeres kotyvasztás után is ügyelnünk kell, mert minden felhasznált varázslat csökkenti az energiánkat. Egy rossz időben elsütött varázslat pont az el-

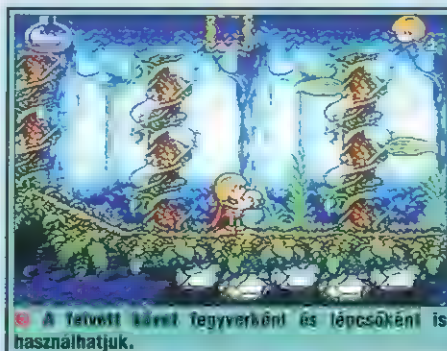


● A láda információk lapot rejtett. Kövessük pontosan az utasításokat.

lenkező hatást válthatja ki. A taktikázás tehát nagyon fontos szerepet kap a játékban, de ne feledkezzünk meg az időzítésről se. Számos ügyességi részt csak maximálisan pontos és "előre megfontolt" mozdulatokkal lehet megoldani. A mozgó platformokon való hosszú és kimerítő ugrándozás, a liánkötélen való egyensúlyozás csak kiragadott példák, a neheze csak ezek után következik.

A MÁGIA TUDOMÁNYA

Mint már említettem, a játék egyik fontos eleme a varázslatok létrehozása és megfelelő helyen és időben való használatuk. Menet közben a ládákban és a kinyitott ellenfelektől ún. *scrollokat* (tekercseket) és *alapanyagokat* zsákmányolhatunk. A tekercsek rejtik a varázslatok hozzávalóinak pontos arányait, s ezen utasítások pontos betartásával készíthetjük el a kívánt varázst. A *Spirit Bomb* mágikus energiával teperi le az ellenfelünket, a *Demon Spell* egy segítő szellemet idéz meg, de sok energiát szív le, a *Magic Shield* védőburkot képez egy időre körénk, a *Platform Spell* pedig időlegesen "lép-



● A felvett lért fegyverként és lépcsőként is használhatjuk.

csőt" állít az egyébként elérhetetlen platformokhoz. Aztán itt van még a *Dust Devil*, amely egy mini tornádóval elragadja az ellenfelünket, a *Lightning Spell* mindent elpusztít körülöttünk, a *Quick Grow* segítségével pedig hirtelen óriási-vá növünk.

A RUSSZ FIUK

Számtalan van belőlük. Utunk minden állomásán más és más alakban tűnnek fel, de alap tulajdonságaik ugyanazok: ha a fejükre ugrunk, egy rövid időre elkábulnak és kiszolgáltatottan várják a véget. Ekkor vagy ismételten rájuk ugrunk, ami után a mágikus erejük átszáll belénk, vagy felkaphatjuk őket és elhajítva fegyverként használhatjuk a néhány másodpercre megbénult testüket. De ne tartsuk őket túl sokáig az ölünkben, mert ha magukhoz térnek, akkor annak mi isszuk meg a levét! Ha egy ellenféllel ütközünk, akkor mágikus erőnkből elszabadul néhány egységnyi, amik egy darabig még ott körözködnek a fejünk fölött, úgyhogy megmenthető néhány közülük, ha szemfülesek vagyunk. Ha a képernyő tetején lévő csuporból az utolsó adag varázslótt is elfogy, életet veszünk. Külön említést érdemelnek a pálya végi főellenfelek, amelyek mérete csúcokat döntöget, van hogy kilógnak a képből, olyan behemótok.

A KONKLÚZIÓ

A játék minden tekintetben csúcs. A grafika nagyon változatos, az animációk komoly munkáról tanúskodnak, a karakterek mozgatása kidolgozott és pontos (még a legnagyobb forgatagban is folyamatos). A varázslást is jó ötletnek tartom, hiszen annak ellenére, hogy nem egy ördöngösség, szint



● A háttér kidolgozottságára azt hiszem nem lehet panaszi.

visz a játékba. A nehézségi fok elég magas, nemcsak a komoly ellenállás nehezíti a játékos dolgát, hanem a nagyon sok ütesztő, rejtett pálya, elágazás is próbára teszi a kitartásunkat. Külön kiemelném a példásan gyors lemezkezelést, ugyanis pillanatok alatt betöltődik a következő pálya, s ezáltal folyamatos az élvezet - bár ez a minimum, amit egy vérbeli 32 bites, CD-s játéktól elvárhatunk.

HÓKUSZ POKEUSZ

Ezentúl előre láthatólag minden hónapban jelentkezik rovatunk, a Hókusz POKEusz, amelyben tippeket-trükköket olvashattok kedvenc, de talán sikertelenség miatt félredobott játékaikhoz. Nem szégyellünk visszakanyarodni az ősbibb darabokhoz sem, hiszen sokan kérték leveleitekben, hogy ezekhez is ismertessünk ötleteket. Most a PC-s tábornak nyújtunk segítő mancsot...

BATTLE ISLE 2

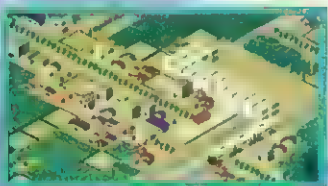
Néhány kód a kevésbé sikeres stratégiáknak:

- | | |
|--------------|---------------|
| 1 - AMPORGE | 11 - GEEUSAT |
| 2 - JOGRWAI | 12 - KAIMAWA |
| 3 - GEGIDOS | 13 - SIETIBU |
| 4 - WABODAE | 14 - GEDEROM |
| 5 - BUFASWE | 15 - ULUARGE |
| 6 - GENAUWA | 16 - ABUNDWA |
| 7 - OLARIBU | 17 - LANADGE |
| 8 - FITORGE | 18 - WAFEFAL |
| 9 - DAFATWA | 19 - BUSALUG |
| 10 - WABIKDO | 20 - GEKEFUZU |

A-TRAIN

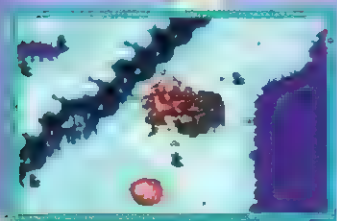
Ha erős anyagi háttérrel szeretnétek magatoknak tudni, nyomjátok be egyszerre a **CTRL** és a **SHIFT** gombokat és írjátok be: **CHEATER-WIMP**. Az érdekességre vágyók, az előző procedúrával azonosan, nyomják illetve írják be a következőket:

CTRL, ALT, BELLYBUTTON.



CANNON FODDER

Nemsokára itt a folytatás, de sokaknak még mindig nem sikerült befejezni az első részt sem. Gond egy szál se, megjött a felmentő se reg. Nos tehát: kapcsoljátok a térképre. Nyomjátok be a **CTRL**-t és írjátok be: **FODDER (CTRL benyomva)**. Ezután már nem lesz több gondotok a missziókkal; **ENTER** és túl vagytok a dolgon.



PRIVATEER

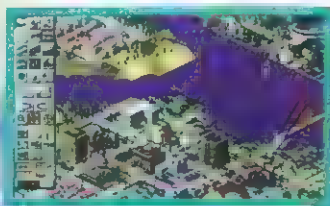


Sokakat tart izgalomban ez az Élité és Wing Commander keverék. Ahhoz, hogy a végéig eljussunk, nagyon hosszú utat kell megtennünk, s ehhez nem árt, ha egy strapabíró úrhajóval rendelkezünk. Tehát kezdünk egy új játékot, menjünk a Ship Dealerhez és adjuk el mindenünket (fegyvert, műszert, stb.). **SAVE**. Lépjünk ki DOS-ba és töltünk be egy **DECIMÁLIS EDITORT**. Én a PcShell-t ajánlanám. Editáljuk a savegame-t. A 000000 szektorban a 0032(0020) sorban, a kilencedik számpár második száma jelenti a hajótípust: 0 - Taurus, 1 - Orion, 2 - Centurion, 3 - Galaxy. Miután ezt átírtuk, mentjük ki, majd töltjük be újra a játékot. Nem kellemesebb egy jobb és erősebb hajóval kezdeni?

INCA

A szimulátoros rész baj nélküli átveszélését egy billentyűkombinációval meg lehet oldani: **SHIFT, ESC** (egyszerre).

SIM CITY 2000



Egy komplett város felépítése igencsak nehézkes tőke hiányában. Ezen könnyen segíthetünk: vegyük elő a hexadecimális editort (amiről már a Privateernél is beszéltem).

Kezdünk el egy új játékot, majd ezt gyorsan - változtatások nélkül - mentjük ki. Lépjünk be az editorba, majd ugorjunk a 0032(0020)-as sorba. A nyolcadik számpártól kezdve a 00 02 42 20... számsort írjuk át 7F 02 FF FF... -re. Azt hiszem 2,000,000,000 \$-ral már könnyebb lesz a kezdet.

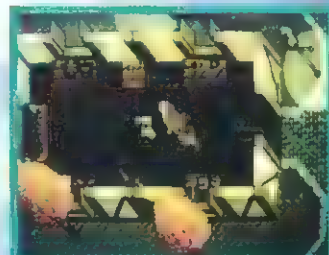
T.F.X.



Igaz milyen nehéz ez a csodálatos szimulátor? Nos az eredményes harchoz nem is kell mást csinálnotok, mint repülés közben benyomva tartani a **SHIFT** billentyűt, s bepötyögni e szót: **PLOP**. Vigyázz, vigyázz rakéteátaaa... Jó, még mindig itt vagyunk? Akkor kapjuk el a fiút!

ULTIMA VII, THE SERPENT ISLE

A játékot a **SERPENT PASS** beírásával indítsuk el. Ezzel aktiváltuk a cheat mode-ot. A különböző gombok benyomásával a következőket tudjuk végrehajtani:



F2 és N: csapatunk egyik tagját mozgathatjuk, ezt a száma szerint kell kiválasztani a billentyűzeten.

F2 és T: Avatarba szállítás.

F2 és S: A britanniai dátumot és időt mutatja meg.

F2 és I: egy karakter megvizsgálása.

F2 és C: egy "item" létrehozása.

F3: Britannia térképén kell megmutatni, hová akarjuk szállítani csapatunkat.

F5: Megtanulhatjuk akármelyik varázslatot, ehhez írjuk be a nevét, majd nyomjuk meg az **ENTER**-t.

FLASHBACK

Akiknek nem sikerült volna befejezni még a legkönnyebb szinten sem a játékot, azoknak itt van néhány pályakód: **2-COMBEL, 3-ANTIC, 4-NOLAN, 5-A/ ARTHUR, B/ IMITU**

WING COMMANDER II



El akarjátok intézni a Kilrathi birodalmat egy időre? Ha igen, a játékot **"wc2 Origin"**-nal indítsátok el szó szerint (a kihagyás és a nagy "O" nagyon fontosak). Ezután a kapott találatok már csak csiklandozni fognak.

Rácz Gyula

Engedjétek meg, kedves PC-sek, hogy az oldal alján a C64-es kollégák is kapjanak egy szeletet. Nekik szánjuk a LONG LIFE-hoz megígért további három karakter választó-kódját illetve SATO újráválasztásához szükséges kombinációt:



Hosszú várakozás után végre megjelent a (tavalyi) év legnagyobb izgalommal várt játéka, a Zeewolf. Betöltése után azonnal kiderül, hogy az izgalom nem volt hiábavaló, mert a szimulátor csodálatos. A programot nagyjából úgy képzeljétek el, mintha a Desert Strike, Lynx és a Virus című, korábban megjelent helikopter-, illetve űrhajószimulátorok legelőnyösebb részeit egybeolvasztották volna egy teljesen élethű játékba.

A külső nézetből irányított akciókban tüzszokat kell kiszabadítanunk, sérült helikoptereket kell biztonságos helyre kísérnünk, meg kell szereznünk és tartanunk a légi-, és szárazföldi főlényt, és így tovább. Mindezt persze csodálatosan megrajzolt és mozgatott poligontájakon, tengerek, hegyek, szántóföldek fölött. Magát a helikopterünket példásan könnyű irányítani, akár a joyt, akár az egeret részesítitek előnyben. A gép ugyanis mindig arra fordul, amerre mutatunk - ilyen egyszerű az egész. Nem kell mindenféle csűrő-kormányokkal meg sebessegszabályzókkal bibelölnünk, hiszen gépünk a joy/egér folyamatos nyomására süllyed és gyorsul, elengedése pedig emelkedik és lassul. Ezenkívül még néhány billentyűt kell kezelnünk, és kész.

A LEGPONTOSABB KEZELŐBILLENTYŰK

- **RETURN:** taktikai képernyő ki/be. Ugyanúgy működik, mint a Desert Strike-ben, tehát a térképen kívül fegyvereink és üzemanyagunk mennyiségét is számszerűen megnézhetjük itt. A legjobb azonban az, hogy egy kis képernyőn itt is látszik a játéktér, tehát a gépet innen is irányíthatjuk. Az egyes célponttípusok között a fel/le, azon belül a konkrét célpontok között a jobb/bal kurzorokkal váltogathatunk. Itt olvasható el a feladat kivonata is (ez csak emlékeztető, nem túl részletes), valamint az, hogy például az épp kiválasztott ellenséges helikoptert lelőttük-e már, vagy sem. A képernyő pontos felépítését külön képen találhatjátok.

- **SPACE:** fegyvereink között váltogathatunk vele.

- **G:** ki/behúzza a futóműveket és ezzel egyúttal lassan süllyedni/emelkedni kezd a gép (ilyenkor a tűzgomb megnyomására a kopter "ugrik" egyet, ezzel igazíthatunk irányunkon, nem kell a futóművet ki-be húzalnunk). Saját támaszpontjainkon leszállva (pl. az anyahajón) üzemanyagot tölthetünk és a raktárban feltölthetjük fegyvereinket az ellenfelek kilövéséért kapott pénz ellenében (a kurzorokkal). Pajzsunkat csak úgy tölthetjük fel, hogy kiszabadítjuk a tüzszokat. Ha mind meghal, az bizony pech.

**Az ötletek nem újak,
de a kivitelezés magáért
beszél.**



himbálódzik alattunk, ezért vigyázzunk rá, mert ha sokszor odaverjük a földhöz, felrobbanhat. Egyes "rakományok" szállítás közben is irtják az ellenfeleket, ezzel mintegy megduplázva tűz

üzemanyag, és fegyvertöltőt néha a pályán elrejtve is találhatunk, épületek és tereptárgyak alatt.

- **P:** pause.

- **H:** csőrlővel felvehetünk valami terhet, ha felette lebegünk. Ezzel a módszerrel saját tankjainkat is bevihetjük erősítés-ként az ellenség területére (néha épp ez a feladat). A tenger élethűen

erőnk. Épp ezért az sem csoda, hogy a légvédelmi ágyúk néha nem ránk, hanem hasznos terünkre céloznak először.

- **ESC:** kilépés a küldetésből.

- **F10:** kilépés a játékból.

KONKRÉT TIPPEK

- már a legelején kezdjünk megbarátkozni az egérrel, ugyanis a későbbi pályákon sokszor szükség lesz arra az extra fordulékonyagra, amit ezzel a kezelési módszerrel kapunk. Sokkal



könnyebb lesz így kitérni a tankok, ágyúk forduló csöveitől, mint a joy-jal, amely csak a négy alapirányt ismeri. A leszállásnál lehetnek ugyan gondok, de ilyenkor egyszerűen eresszük ki a futóművet és a CTRL megnyomásával váltunk át joy-irányításra. Ilyenkor az autopilóta szépen lerak minket. Felszállásnál húzzuk be a kerekeket, majd váltsunk vissza egérre, és menet.

- levegő-levegő rakétáink elég fordulékonyak, úgyhogy nem kell sokat cicázni a célzással:

Térkép.	A kicsinyített játéktér.	A megmaradt üzemanyag és fegyverek száma. Az, hogy melyik aktív, nem látható itt.	Az egyes célpontok és a velük kapcsolatos feladatok. Váltogatás a kurzorgombokkal.

ZEZWOLF

amint az ellenséges légitánc megjelenik a célképernyőn, adagoljunk neki oda egyet. Majdnem biztos, hogy talál.

- használjuk ki fegyvereink hatótávolságát. Amint valami feltűnik a célképernyőn (lehet, hogy ilyenkor a játéktérén még nem is látszik), álljunk meg és tűz. Ezzel a módszerrel garantáltan tovább élünk, mintha bele-száguldanánk négy-öt tankba.

- minden túszt mentsünk meg ha lehet, mert mindegyikért extra pontok járnak. A felhasználatlan fegyvereinket se pufogtassuk el feleslegesen, ezekért szintén pontokat kapunk.

- a töltőhelyeken nem csak venni lehet fegyvereket, hanem eladni is. Ez hasznos lehet, ha például minden repülőlt ki-lőttünk, de maradt még néhány rakétánk. Ezeket adjuk el, a kapott pénzen pedig vegyünk tankok elleni fegyvereket. A gépágyú a leghasznosabb, mert az mindenféle célpont ellen jó.

- az ellenséges fregattok rakétaival vagy ágyúval lehetnek felszerelve. Az ágyú hátrafelé nem tud löni, úgyhogy innen nyugodtan kilőhetjük őket.

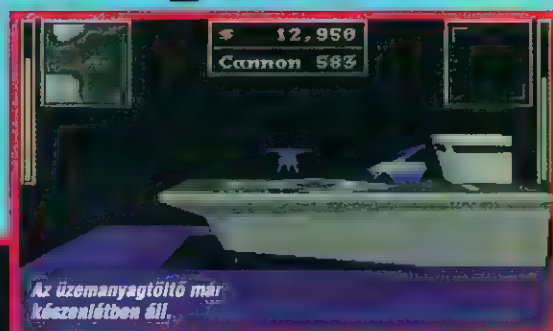
- mindig olvassuk el figyelmesen az eligazítást, mert a taktikai képernyőn nem derül ki, hogy

például hány túszt kell megmenteni, így elég kínos helyzetekbe kerülhetünk, körbe-körbe keringve a pályán túsztok után kutatva, amikor már rég mehetnénk haza.

- a túsztokkal legtöbbször örök is táboroznak, akik ha elérik a gépünket, azonnal felrobbantják azt a már benne levő emberekkel együtt. A foglyok kék, az örök zöld ruhát viselnek, és általában külön épületből futnak elő.



- túsztaszabadításnál vigyázzunk, hogy csak a (ricsárd) börtön ajtaját löjük szét, magát a házat ne, mert akkor a foglyoknak is kampec.



- ha felrobbanunk, fegyvereink is elpusztulnak. Ezért ha gépünk nagyon legyengült, néha nem árt lepakolni a raktárba, mert különben hamar elfogyhatnak tartalékaink és a küldetést nem tudjuk befejezni.

- néha az ellenség saját egységét is kilövi, ha úgy szállunk le, hogy az elpusztítandó objektum közöttünk és az ágyú között van. Ilyenkor egyszerűen szálljunk fel-le addig, amíg a löveg el nem végzi a piszkos munkát.

Ennyi lett volna a Zeewolf. Mindenkinek szívből tudom ajánlani, mert kezelhetősége példamutatóan egyszerű, a látvány pedig teljesen élethű a füs-

A játék a shoot 'em up és a szimulátor tökéletes keveréke.



töltő és égő tankokkal, Integető emberekkel, a lövéseink nyomán porzó talajjal illetve csobbanó vízzel. Akár a szimulátorokat, akár a shoot 'em upokat szereted, ez a játék Neked készült!

Ancy

576 ÉRTÉKELO
KADJA
ZEZWOLF EMPIRE

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kihívás
PITE	KORREKT	KEMÉNY	

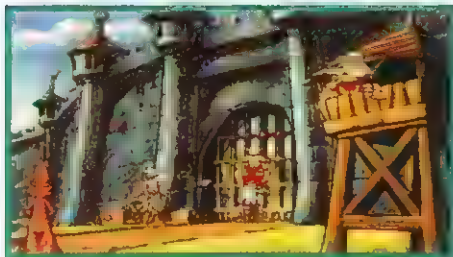
ÖSSZEHATÁS 93%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PC ÉRKEZÉSI

DISCWORLD

A **DISCWORLD** név mögött egy állati aranyos és jókora humorról megáldott, képregényfigurák főszereplésével elkészült kalandjáték húzódik meg, amelynek a játéklapc óriása, a **PSYGNOSIS** adott életet. Az Angliában és az óceán túloldalán népszerű fantasy humorista-szerző, Terry Pratchett ötletel alapján és állandó felügyelete mellett fejlesztett játékban egy kelekötya varázslót és állandó útítársát, az izgó-mozgó bőröndjét



irányítjuk, akik egy elszabadult sárkány megtalálásán serénykednek. A szakemberek minimum 100 órást játékidőt ígérnek, döngőhöz feladványokat és egészen pontosan 77 szereplőt: ezek az adatok még a Lucasarts-féle produkciókat is lepálják, de a játék legnagyobb pozitívuma nem ebben rejlik, hanem az újfajta és egyszerűen zseniális kezelésben. Nincs ikonablázat, nincs zavaró inventory állandóan a képernyőn, hanem csak akkor ugrik elő, ha főtűseinkre püccintünk és még akkor is ide-oda tologatható, sőt át is méretezhető. Kliveni, betenni, használni: egy pillanat műve. Aztán itt vannak a fergeteges animációk, gegek, amiktől dől az ember a röhögéstől. És ha ez még mindig kevés, akkor az "angolszakos kollégáknak" tudom ajánlani a folyamatos párbeszédet, amelyekben nemcsak hogy profi színészek szólnak meg, hanem a képi humor mellett állandó audió-röhejt is eredményeznek.

WOLF

A **WOLF** névről minden bizonytalansággal leginkább egy szimulátor vagy akciójáték képe jelenik meg legtöbbünk képzeletében, azonban jelen esetben kicsit másról van szó. A **US GOLD** ezzel a névvel ruházta fel nemrég megjelent stratégiai játékát, amelyben a címhez igazodva, egy farkascorda irányítása lesz a feladatunk. Gondoljunk csak bele, milyen nehéz lehet egy ordasvezérnek a dolga, hogy csapatának életét, védelmet és nyugalmat tudjon biztosítani. Állandó veszélyben forog a farka élete a prémvadászok miatt, akik nemcsak fegyveresen, hanem csapdákkal és vermekkel is az életükre törnek. Az élelem szerzése sem egyszerű dolog, gondos tervek vannak szükség a zsákmányállat bekerítéséhez és foglyul ejtéséhez.



Az évszakok változása szintén gondokkal teli, a zsákmány és víz előteremtése évszakonként újabb és újabb kihívásokat állít a farkasok elé. Arról nem is beszélve, hogy folyamatos hierarchia harc folyik a farka vezetéséért, tehát nem egyszerű dolog a "kis családunk" irányítása. A játékban a környezet és a szituációk opcionálisan beállíthatók, de kérhetünk véletlenszerű alaphelyzetet is. A grafika nem a legmagasabb szintű, kissé szegényes, de a szerep- és stratégia játék elemek egészséges keveréke nagyon játszhatóvá teszi az anyagot. Az érdekes témaválasztás pedig igazi telitalálat.

STEREOWORLD

Nallotta már valaki a **STEREOWORLD** kifejezést? Aki nem, annak elárulom, hogy egy HATALMAS örületről van szó, amely néhány hónap óta söpör végig Európán, megfertőzve embereket százezreket. A lényege, hogy nonfiguratív képeken (mint az adásslúzet a tévében, csak színes pöttyökkel, kockákkal, formákkal) egy bizonyos nézőpontból bámulva őket egy teljesen élethű és 3D-s kép villan elő kiemelkedve a felület síkjából. Az utcákon árulják a képeket, albumokat, embertömeg pedig kiguvadt szemekkel állja körül a portékát, de az Istennek sem lát többet, mint kusza vonalak, pöttyök összességét. Az **IMPACT SOFTWARE** kiadta az örület számítógépes változatát, amelyben nemcsak állóképeket bámulhatunk megkövülve, hanem akár fallabdát is játszhatunk 3 dimenzi-



ós környezetben, vagy szeretetlünknek készíthetünk 3D-s üdvözlőkártyákat személyreszóló felirattal - feltéve ha nem folyik ki közben a szemünk. Ezen kívül saját készítésű állóképek is alkothatók, sőt a szemünk előtt leperog egy "morph-effekt" is, amikor szinte kézzel tapinthatóan átváltozik egy bicikli autóvá. Az egész trükk lönyeg, hogy ne a képre fókuszáljunk a tekintetünket, hanem mögé próbáljunk nézni. Amint felfedezünk egy apró formát vagy vonalat, akkor annak nyomán indulunk el a képen, és egy pillanat alatt kirajzolódik a térbeli alakzat. Vagy örökre kancsalok maradunk.

PSYCHO PINBALL

Nem gondoltam volna, hogy a flippercászár 21st Century mellett a **CODEMASTERS** is bele mer vágni egy flipperprogram fejlesztésébe, aztán amikor az első demókat megláttam a **PSYCHO PINBALL**-ból, akkor kezdtem megnyugodni: nem konkurrenciaharcról, hanem "békés egymás mellett élésről" van szó. A játékon meglátszik, hogy egy (a szó pozitív értelmében vett) gyerekes gárda készítette, ugyanazok, akik a Micro Machines sorozatot. A grafika és a hanghatások inkább a lágyabb stílus kedvelőit célozzák meg



- semmi fedetlen női kebel, hátborzongató halálfeje, stb. És ez így van rendjén, hiszen nem mindenki értékel a keménységet. Viszont szolgáltatásában bármelyik előddel felveszi a versenyt, sőt! A négyféle tábla, a megszámlálhatatlan bónuszpont és al-játék elérésének lehetősége, a felületnek megfelelő fénytörésű és változtatható sebességű laszti, a többféle felületű asztal és az 1-4 játékos opció szinte már alapkövetelmények. Amit plusz szolgáltatásként értékelhetünk, az a valóban realisztikus asztal-lökődés (tilt), mivel az eddigi időtlen mocorgás helyett valóban beleng az asztal és szépen, élethűen módosul a golyó útja is. A játék PC-re lemez és CD-s változatban is megjelent, a különbség a bevezető képsorokban van, mivel CD-n Silicon Graphics képsorok fokozzák az adrenalinszintet.

THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF

A múlt hónapi hírekben már beszámoltam a **CORE DESIGN** által fejlesztett **THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF**-ról, és lapzártá előtt két nappal meg is érkezett a végleges verzió. Nem vagyok egy nagy golfszakértő, de azt egyből éreztem, hogy valami egészen extra dologgal akadtam össze. Pont olyanoknak készítették a játékot, akik csak a tévéből ismerhetik ezt az őrült sportot, és igazán nem is nagyon akarnak elmélyedni benne, de egy látványos és könnyen kezelhető golfprogramra szívesen beruháznának. Nem is a szó eredeti értelmében vett szimulátor, hanem inkább videójáték, hiszen leegyszerűsített szabályaival, könnyű kezelhetőségével és 3 féle látványos kameraállásával és animációival leginkább a kezdők kedvére akar tenni. Példának okáért a labda mozgását a három kamera felváltva mutatja, hol a labda szemszögéből, hol a játékos háta mögől - és mindezt ütés közben teszi! Ez adja a játék virtuális jellegét - mintha egy közvetítés legszebb pillanatait mazsolázná ki számunkra a számítógép. A játékosok átlagos tulajdonságokkal kezdenek, amelyek jó eredmények elérésével fokozatosan javíthatók. Természetesen a profil részére is tartogat megkeletéseket, hiszen a hétfőle játéktípus, négyféle pálya és a nehézségi fok állíthatósága az ő igényeiket is maximálisan kielégíti.



OLDAL

AMIGA

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS



Az *All New World of Lemmings*-ről már írtunk a PC verzió megjelenése kapcsán, most azonban - minő öröm - megjelent az Amiga 1200-as változat is a **PSYGNOSIS** jóvoltából. A történet ott folytatódik, ahol az előző részben abbamaradt, tehát hőseink ismét léghajón járják a világot, s így árasztják el a Földet. Lemmingjeink azonban nagyobbak lettek, így grafikájuk és animációjuk még kifejezőbb és tökéletesebb. Már az induláskor kellemes meglepetésben van részünk, hiszen például ninja lemmingek vagy ókori egyiptomi lemmingek közül is választhatunk. Ennek megfelelően a különböző törzsből való lemmingek nem csak a ruhájuk színében különböznek, hanem öltöztetük, de még a járásuk és a mozgásuk is eltérő. A játékmenet és az irányítás szintén teljesen átalakult. Mindössze öt dolgot tudunk lemmingjeinkkel csinálni: megfordulni, blokkolni, ugrani, s ami vadonat új: tárgyakat használni, illetve a felvett tárgyakat letenni. Tárgyaink a legkülönbözőbb dolgok lehetnek, mint például téglák, mellyel az előző részekhez hasonlóan építkezni tudunk, avagy WC-pumpa, amit a falak megmászására használhatunk. A programban immár a környezet, azaz a tereptárgyak, és az azokon található egyéb ellenséges, vagy barátságos élőlények is jobban kiveszik a részüket, de a legfőbb vetélytársunk ebben a részben is az idő.

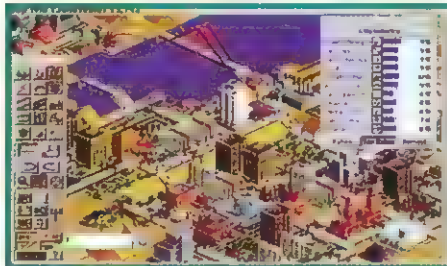
SUBWAR

Ez a hónap a PC-s konverziók jegyében telik el, hiszen a **MICROPROSE**-féle **SUBWAR** is most jött ki Amiga 1200-asra. Az idő 2050, a helyszín a Mélytengeri Rendfenntartó Központ. A Föld felszíni ásványlelőhelyei és élelmiszertermelő vidékei teljesen elapadtak, az élet, és az azt szolgáló gazdaság a tengerekbe költözött. Hatalmas harc dúl az új területek meghódításáért, korántsem békés a vízalatti "paradicsom". Egy zsoldos hajó kapitányaként flottánkat vezényelve kell küldetéseinket végrehajtani, mint az egyik vagy másik mammutvállalat felbérelt zsoldosa. 12 missziót kell teljesítenünk a sikerhez, ötféle tengeralattjáró közül válogatva lavírozhatunk a tenger fenekén, 125 féle 3D-s objektummal találkozhatunk, melyek között többféle tengerfenéken közlekedő lánctalpas,



tengeralattjáró, felszíni hajó, bálna, helikopter, repülőgép, harcálláspont, fegyverek, találhatók. A fény-árnyék hatást a közkedvelt Gouraud-shading technikával oldották meg, igen tetszetősen. Nagyon jó a műszerek funkciója, elrendezése, az egész emlékeztet egy repülőgép műszerfalához, a HUD-on egyedi módon jelennek meg a sonar által "letapogatott" célpontok. Áttekinthető az irányítópanel is, a joystickos irányítás megszokható, a grafika azonban kissé nehézkes és lassú, a hangok pedig szegényesek (a sonar bippegése nagyon hiányzik).

SIM CITY 2000



Ugye megmondtam, hogy a PC konverziók hónapja a mostani. A **MAXIS** a *SimCity*-vel egy fantasztikus sorozatot indított útjára és bár a programozói nem fogynak ki a jobbnál jobb ötletekből, most egy kis időre mégis visszatértek az őshöz, a város-hoz a *SIM CITY 2000*-ben, amit Amiga 1200-asra jelentettek meg. A játék arról szól, hogy egy újonnan alapított kisvárosban polgármesterré választanak. Polgármesterként pedig az a feladatunk, hogy a várost minél nagyobbá, vonzóbbá tegyük, azaz úgy kell fejlesztenünk a környéket, hogy az emberek a mi városunkba jöjjenek lakni. Ehhez pedig lakást, munkahelyet, vizet és áramot, szórakozási és tanulási lehetőségeket kell biztosítanunk számukra. A várost enyhén döntött felülnézetből látjuk, 256 színben pompázva, az építkezéseket és rombolásokat jópofa hangok kísérik (főleg erősítőre kivezelve) és ami a legfontosabb, rengeteg eszköz áll rendelkezésünkre a tevékenységek elvégzéséhez. A játéknak nincs határozott vége. Mindenki önmagával és az eddig elért eredményekkel versenyezhet, a cél egy minél nagyobb, jól működő város felépítése. Azt, hogy milyen jól végezzük munkánkat, elsősorban a lakosok száma és az újságok közvélemény-kutatásainak eredménye mutatja. Egy dolog azonban nagyon zavaró a játékban: iszonyú lassú, pedig 4 mb RAM kell az elindításához és ajánlott a hard-disk is.

WHIZZ

A **FLAIR** nevének hallatán a jóérzésűek hátán feláll a szőr, hiszen gyerekes játékaik miatt nem üdvöndek túl nagy népszerűségnek. Most sem hazudtolták meg a róluk kialakult képet, de talán egy apró lépéssel feljebb léptek a minőségi ranglétrán a napokban megjelentetett **WHIZZ** című játékkal. Az izometrikus ábrázolású logikai-ügyességi játékban egy varázsló nyulat alakítunk, akinek legfőbb vágya, hogy végigbukdácsoljon a számtalan pályán. Menet közben tárgyakat (zászlókat, kulcsokat, elemózsiát) gyűjtögethetünk, amelyekkel időt/energi-



át/pontot szerzünk, miközben ellenfelek, csapdák, zsákutcák állják utunkat. Ez eddig nem hangzik rosszul, hanem pocsékul. Ami a program előnyére szolgál, az az izometrikus játékok reneszánsza, a változatos hátterek és az elég nehéz játékmenet. Egy-egy rossz lépéssel komoly egészségkárosodást szenvedhetünk (hajkihullás, idegzsába, stb). Egy apró jótanács: a piros vagy fehér színű ellenfelek nem elpusztíthatók, azok útjából térjünk ki és rázzuk le őket, de az egyéb színűeket feltétlenül kaszaboljuk le, mert csak láb alatt vannak. Az elhullott ellenfelek kétféle kagylót hagynak maguk után, de csak a piros "ehető", a fehér mérgező (= energiacsökkenés). Aki szereti a stílust, az végül is elszórakozhat vele ideig-óráig, de mások messziről kerüljék el.

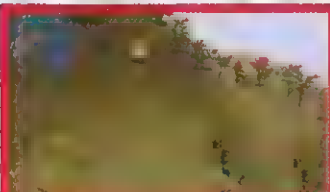
EMBRIO

Aki már megunta a szimulátorok idegesítő precízitását, az akciószegény anyagokat, a túl könnyen abszolválható küldetéseket, az most fellélegezhet, mert pont nekik találták ki a **BLACK LEGEND** programozói az **EMBRIO**-t. A program tulajdonságai egy mondatban összefoglalhatók: rég nem látott finomságú és gyorsaságú scroll, folyamatos akció, igényes hangeffektek és állati nehéz játékmenet. Egy képzelt bolygó felszínén teljesítünk szolgálatot homoksíklónkkal, mikor komoly támadás ér bennünket: minden irányból golyózápor zúdul ránk, rakéták és bombák robbanással rázzák meg járművünket. Emberfeletti teljesítményre lesz szükségünk, ha a heves támadást vissza akarjuk verni. Grafikailag a program ugyan nem a legfejlettebb technikát alkalmazza (szegényes vektorgrafika), de azt legalább gyorsan animálja, ricegésnek nyoma sincs. A fegyverek változatosság: sorozatvetők, golyószórók, energilabdák, irányított és nem irányított rakéták - hogy csak a saftosabbakat említsen. A becsapódások realisztikusra sikeredtek, a hanghatások mellett a képernyő is beleremeg a találatba. Egyszóval minden a helyén van, csak az a fránya nehézségi fok lett volna egy kicsit takarékra állítva. Az egyenlőtlen küzdelmet egy kicsit helyrebillenthetjük, ha a seriál portról egy társunk is bekapcsolódik a játékba.



MAGIC CARPET

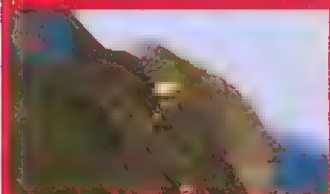
Ki ne szeretné az izgalmas, misztikus keleti történeteket, varázslók gigászi harcait, a fantasztikus szörnyeket? És ki ne hallott volna a híres repülő szőnyegekről, a varázslók közlekedési eszközéről? És ki ne akarná kipróbálni, hogy milyen is lehetett meglovagolni egy varázsszőnyeget? Ilyen lehetőséget senki nem szalaszthat el! Végre bárki felpattanhat egy repülő szőnyegre, s azon nyargalászva varázslókat gyűjtögethet és félelmetes te-



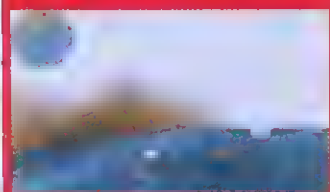
Így szedjük fel a varázslókat, melyek egy-egy kőcsofóba vannak rejtve.



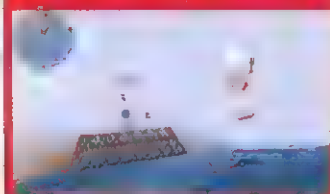
Ez a manna az ellenség akadémia előtt, azonnal egy ártálcára.



A leggyorsabb ellenségek: semleges mannahegyek szőrénél szorító-szorító...



A "Fessess" ártálcánál a mannahegyek előtt.

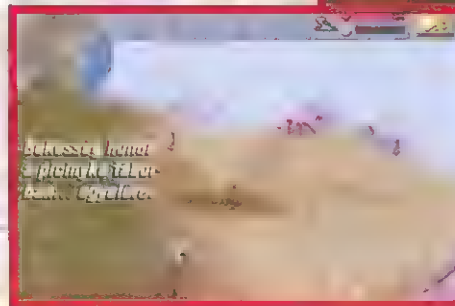


...ahogy a "Castle" varázsa után, megkezdődött a mannahegyek közötti harc, a kőcsofóba vészi.

művet halandó is elkészítheti, s ezért még mielőtt befejezte volna munkáját, magukhoz szólították. Így az utolsó 5.000 év története ismeretlen maradt. Amit tudni lehet arról a korról: az istenek minden élőlénynek valamennyi mannaát ajándékoztak, s annak mennyisége határozta meg a képességeket, egészséget. A mannaért folytatott egészséges versengés harcba fulladt,

élőlény után maradt valamicske manna, eszelős gyilkolás és értelmetlen harc vette kezdetét a manna birtoklásáért...

Itt lépünk a képbe varázslótanoncként, aki szőnyegre pattan, hogy megpróbálja visszaállítani az egyensúlyt a világok között, leigáznai a gonosz varázslókat, s a manna mennyiségét mindenütt egyensúlyban tartani. Kalandunk során ötven világot járunk be, 24 varázslatot gyűjthetünk össze, közel húsz féle, félelmetes szörny ellen hadakozhatunk, s



gyűjthetjük a mannaát. Célunk: minden világban megsemmisíteni az ellenség kreatúráit, a belőlük származó mannaát pedig összegyűjteni, pontosan annyit, amennyi a világ kiegyensúlyozásához szükséges. Harcunk nemcsak üldözésből áll, feladatunk megvédeni városunkat, annak lakóit és a manna gyűjtő léggömböt az ellenség támadásaitól.

THE SORCERER'S CHAMBER

A nem mindennapi intro után a szobánkban találjuk magunkat, ahol a kis lemezikonokkal menthetünk/tölthetünk, a fejre kattintva beírhatjuk nevünket, a C:\DOS-ba visz, a földgömböt pedig új játékba kezdhetünk. A megkezdett játékot a homokórával folytathatjuk. Van mód hálózati játékokra is - biztos buli lehet - de sajna nem volt lehetőségem kipróbálni. A játék elején beállíthatunk milyen hangkártyánk illetve vezérlőnk van. A program támogatja a VFX-1 virtuális sisakot - sajnos egyelőre nem rendelkezem ilyenekkel. Ha már a látványnál tartunk, F10-zel 3D-s nézetre válthatunk, s a játékhöz adott kékpáros szemüvegben, 3D-s élményben lehet részünk. Nem rossz, csak hosszú távon fárasztó. Emellett van egy harmadik "nézőmód", amikor

stereogrammban játszhatunk. Aki látott már stereogram képét, az tudja, hogy a látszólag krikksz-kraksz kép síkjá mögé kell nézni, s ha "jól bambulunk", előtűnik egy 3D-s, meglehetősen sajátos kép. Aki még nem látott ilyet, annak elsőre döbbenetes. Ezen kívül egy rakás látványadalék tartozik a játékhöz. Be lehet kapcsolni a sebességérzetet (elmossa a látóteret, csak 8 MB), az árnyékokat, lehet lágyítani a grafikát, felhőket jeleníthetünk meg (csak 8 MB). Ja és még valami: ha van 16 MB-unk, SVGA-ban is játszhatunk...

A képernyő tetején olvashatjuk le kastélyunk, léggömbünk és a magunk energia és manna mennyiségét. Az adott szintet akkor teljesítettük, ha a kastélyban a mannamennyiség elérte a minimumot. A léggömb alatti csík a léggömbbe szedett manna mennyiségét mutatja, erre jó vigyázni, mert ha egy teli léggömböt megtámad-



nak, nagy veszteségek érhetnek. Az irányítás egyszerű: aki nem joy-jal játszik, az az egérrel állíthatja a dőlésszöveget, a kurzor billentyűkkel gyorsíthat/lassíthat. A nagy térképre az Enterrel léphetünk, ahol egyben varázslataink közül is válogathatunk (a numerikus billentyűkkel is válogathatunk közülük repülés közben).

Kell némi ügyesség a Magic Carpethez. Az első néhány pályán még "csak" ellenséges szörnyeket teszünk el láb alól, de később megjelennek a rivális varázslók emberelkekkel és monstraikkal. Ha túljutunk az első néhány pályán, veszett repkedések elé nézhetünk: üldözhetjük az ellenséget, védhetjük kastélyunkat és léggömbünket, semlegesíthetjük a mannákat - mindezt a lehető leghatékonyabban, mintha égne talpunk alatt a szőnyeg.

Koronczai Gáspár

MIRŐL IS VAN ITT SZÓ?

A kerettörténet nyúlfarknyi: Molnubart, a krónikáiról hatalmas vállalkozásba kezdett, a Varázslók Háborúzásainak Történetét akarta papírra vetni. Munkájával szépen haladt, de az istenek féltékenyek lettek, hogy e hatalmas

576 ÉRTÉKELO

MAGIC CARPET EOA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS

86%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA, SVGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SÁPRO RÓLAND ADLID

A C64 házkorának szívesen be szokott menni a kócsok volt minja-történetekre épülő játékoknak - volt amelyik csak az akcióra, volt amelyik a gondolkodásra és taktikázásra is épített (MK+, Exploding Fist, Last Ninja). Hosszú időnek kellett eltelnie ahhoz, hogy egy, az előzőkkel versenyezni tudó program napvilágot lásson. Lehet, hogy túl sokára nyílt a várakozás... Az Amiga és PC változatok megjelenése után 2 évvel mutatta be újdonságát a német illetőségű PRESTIGE, bizony abban, hogy még nem bányázták teljesen az érdeklődés a 8-bites gépre megjelent programok iránt.

A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR...

A történet szerint a japán dinasztiák legnagyobbikának, Yuichiro shogunnak feltávozt szamurájkardja, a család erekléje egy holdfényes éjszaka eltűnt. Rablásra gyanakodtak, nem is alaptalanul: Toranaga nagyon, Japan Csakki részének uralkodója így próbálta meg behódolásra rábírní az évszázadok óta útjában álló Yuichiro-t. A családi drámával fonyegató esemény nagyon megrázta Yuichiro shogunt és titkon felbérlette országát legtapasztaltabb bérnyílkosát (ez Te vagy) és megbízta a mágikus erejű kard visszaszerzésével - addig a történet.

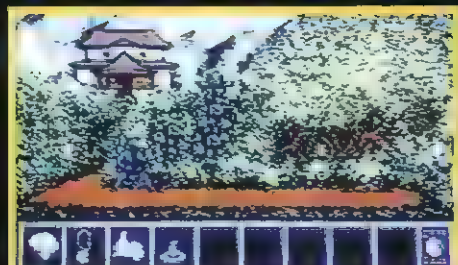
MIT TEGYÜNK ÉS MIVEL?

Műfaját tekintve a játék az akció/stratégia kategóriákba sorolható. Nem egyszerűen jól kell forgatnunk a kardunkat, hanem az eszüknek is vágnia kell. Az egyes helyszínekről gyakorta két-, vagy háromfelé ágazik el az út és minden irány más és más ellentétet, feladatot, információt vagy segítséget rejt. A földön fekvő tárgyak felvehetők és kellő időben használhatók is. Például az egyik helyszínen egy halálán lévő papba ütközünk, akin csak egy speciális gyógyír segíthet. Több helyszínnel távolabb egy vízköpőn nem tudunk átjutni. Visszatérülve egy harcos ninjába ütközünk, aki mögött valami furcsa tárgy lapul. Ha le-



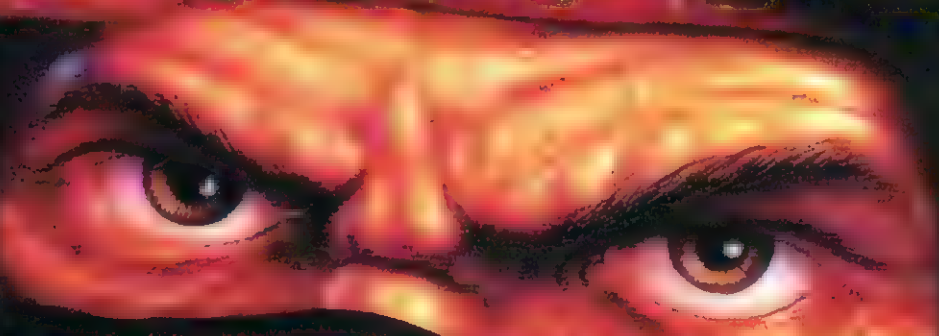
● Ugye milyen szép a háttér? Igazi mestermunka.

győzzük a harcost kiderül, hogy a földön egy nagyhatalmú orvoságos pirula fekszik. Szabadunk vele a paphoz, aki cserébe egy buddha-szobrot ad át nekünk, amit feláldozva a kútnál, átmehetünk és folytathatjuk utunkat. A levett ellenfelek hullája mellett és elvéve a földön is fegyvereket találhatunk, amelyeket érdemes begyűjteni, de SOHA ne az egyéb tárgyak eldobása árán! Nem tudhatjuk, hogy egy papirusztekercs vagy kaja mikor jöhet jól. Az ellenfeleket amúgy is le lehet győzni egy kis koncentrációval, főleg a távolról bevitt ütések eredményesek (repülőrugás a fejre, majd azonnal visszaugrás alapállásba - szinte mindenkinél beválik).



● Itt vehetjük fel a batyunkba a mágikus gyógyszert.

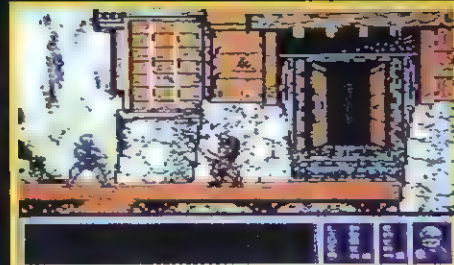
SWORD of HONOUR



A BECSÜLET MINDENNÉL TÖBBET ÉR!

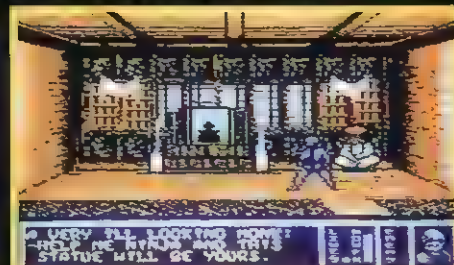
MEGOSZLÓ VÉLEMÉNYEK

A játék grafikája két részre osztható. A háttérak igazi mesterművek (királyi paloták a messzeségben, függőkertek, templomrészek), a karakterek azonban apró teremtek ellenére is elnagyoltak tünnek. Mozgásuk darabos, kissé suta. Ezt feddelti azonban a valóban kihívásokkal teli és kitartást igénylő játékmélet: ezt jelzi a 4 lemezzoldalnyi sűrített adat is. Főképpen és hosszantó (legalábbis a külső szemlélő szempontjából), hogy minden egyes helyszínt külön tölt be a program, legalább 10-15 helyszínt illet volna bepakolni a memóriába a folyamatosság kedvéért. Mindezek ellenére játszható az anyag, olyannyira, hogy torvezzük teljes tékép és feladatra készítőit az elkövetkezendő számok valamelyikében.



● Ez kemény küzdelem lesz, alig van már energiánk.

Külön kitérnék a billentyűzet speciális funkcióira. Az F1-gyel a dílgus/tárgylista képernyő között válthatunk, az 1-9 gombokkal használni tudjuk az aktuális pozícióban lévő tárgyat, SHIFT plusz 1-9-cel átadhatjuk őket valakinek, Commodore plusz 1-9-cel pedig eldobhatjuk a feleslegessé vált cukkokat. INS/DEL nyomására kiíródik a legutolsó üzenet/párbeszéd szövege, SPACE-szel shurikent dobhatunk (már ha van nálunk), a RETURN-nel pedig az aktuális szöveget lezárhatjuk a kintől jövő támadások ellen. A joystick használata egyértelmű, de azért érdemes az első képernyőn (ahol még nincs ellenfél) begyakorolni a védekező és támadó mozgásokat.



● Érdemes a beteg papnak segíteni, nem lesz hálátlan.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SWORD OF HONOUR

KIADJA PRESTIGE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

82%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 C64

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB, SBPNQ GUS ROLAND ADLIB

Fantazmagória

Üdv mindenkinek! Az ehavi (sajnos immáron csak egyoldalas) Fantazmagóriában egy új öröletről, a kártyás fantasy játékokról olvashattok. Most persze sokan kételkedve latolgatják fejüket, hogy vajh' mi újat hozhatnak be a kártyás játékok az amúgy is túlszűfolt fantasy és sci-fi piacra? Eleinte jómagam is értetlenül álltam eme játékok hallatlan népszerűsége előtt, hisz kívülről szemlélve egy-egy parti meglehetősen kaotikusnak és unalmasnak látszott. Aztán nagynehezen, fáradtságot s időt nem kímélve beszeréztem egy-két paklit, s elkezdtem játszani. Csak ekkor döbbenem rá, hogy mennyi lehetőség rejlik egy kártyás játékban, ami nem kizárólag a szerencsére, hanem a logikára is épít. Először is, a lapok sokféleségét figyelembe véve jó ideig nem tudad mela unalomba a játék. Amennyiben mégis kezdene egyhangúvá válni a dolog, elég néhány új paklit szereznünk, s máris megoldottuk a problémát. Persze semmi sem fenéig tejfel, hisz bizonyos szempontból a kártyás-játékokban lehet a leginkább tápolni. Gondoljunk csak bele: milyen paklit állíthat össze magának az, aki mondjuk 20-30 csomagból válogat? És milyet az, aki csak 5-6 pakliból? Szóval aki egy igazán kemény paklit akar összeszedni, annak igen mélyen a zsebébe kell nyúlnia. Magyarországon a két legelterjedtebb kártyás játék a Magic - The Gathering és a Spellfire.

MAGIC - THE GATHERING

Tán az első kártyás fantasy játék, épp ezért népszerűsége külföldön és itthon egyaránt hatalmas. A Magic két vagy több varázsló harcán alapul, cél a többi játékos megsemmisítése. Minden résztvevő egy adott számú életponttal indul, ezt az elengedhetetlen szörnyek és varázslatok segítségével lehetik. Természetesen a varázslatok és szörnyek is kártyákra kerülnek. A kártyákra van szükség a játékhoz. Minden kártya egy-egy föld-lapel, azaz csak egy föld-lapel lehet a kezünkben. Manát kell gyűjteni a kártyákhoz.

vár képest meglepően olcsó) szerezhettünk Ravenloft, Dark Sun, Forgotten Realms, Greyhawk és Dragonlance kiegészítő csomagokat.

A játék célja ezúttal nem ellenfeleink kiirtása, hanem 6 birodalom-kártya lerakása. Természetesen itt is vannak hősök, varázslatok, varázstárgyak és segítők, de ezek megidézéséhez nem kell semmi. Csak lerakjuk a lapot és kész...

SPELLFIRE

A TSR első (s valószínűleg nem is utolsó) kártyás játéka az AD&D népszerű világain játszódik. Az alap-paklihoz (mely a Magic

A Spellfire-ban a legfontosabbak a hősök, hisz csak ők támadhatnak és védhetnek egy birodalmat. Minden hősnek van egy szintje, harcban mindig a magasabb szintű csapat győz (mórtetlenül a védekező fél diadalmas-kodik). Egy hős vagy szörny szintjét varázstárgyakkal, varázslatokkal vagy segítővel növelhetjük. A varázstárgyak egyébként permanensen megmaradnak, míg a varázslatok és segítők csak egyszer használhatók.

A leggyőzött birodalmakat le kell fordítani, ezek egy időre kiestek a játékból. Az így megsemmisített lapokat csak úgy hívhatjuk vissza, hogy ledobunk 3 lapot a kezünkéből.

A játék érdekes újítása, hogy a birodalmakat piramis alakzatban kell leraknunk, s ellenfelünk csak a legelső lapot támadhatja. Ezt elfoglalva nyomulhat csak a második, majd harmadik sorban lévő birodalmak ellen. Összintén szólva nekem a kártyás játékok közül a Spellfire a legszimpatikusabb. Részben az egyszerű, ámde gördülékeny szabályok, részben pedig a színvonalas illusztrációk miatt.

Hát akkor egyelőre ennyit a különféle kártyás játékokról. Aki szeretné maga is megismerkedni ezzel a jópofa hobbi-val, az készüljön fel jónéhány napi heveny mázskálásra, mivel a Magic és Spellfire (főleg az előbbi) hiánycikknek számít. Én már csak arra vagyok kíváncsi, hogy vajon mikor jelenik meg az első magyar nyelvű kártyás játék? Megiehet, hogy már nem kell sokat várni...

T.J.

FANTASY ÉS SZEREPIJÁTEK SZAKÜZLET

AD&D angol nyelvű szerepjáték, minden létező kiegészítőjével.
(Rolemaster, Shadowrun, Battletech, stb.)

Havonta 4-5 féle újdonság!

Magyar szerepjátékok: Harc és Varázslat, M.A.G.U.S., Középfölde, Star Wars.

Régi és új regények, lapozgatós könyvek, művészeti albumok, poszterek, matricák.

A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉK, A LEGALACSONYABB ÁRAKON!
Kedvező árakon kiszolgálunk kiskereskedőket is.

EZT LÁTNÍ KELL!



1036 Budapest,
III. ker., Lajos utca 40.
Tel.: 250-41-57
Nyitva: H-P: 10-18 óráig,
Szo: 10-14 óráig

Bevallom első nekifutásra a Cyberia játékműveitől még nemigen letszett, hiszen valójában kalandjelenek fix animációk formájában peregek le. Egyenlőre csak a csodálatosan érthető, de nekem még egy kicsit túl korlátozottak tűnt. Ám botanikus és állattani történetek, az egyre növekvő akciók és a feladatokat magukba magukba rejtő



A LÖVÉSELMELMI ELŐZMÉNYEK

EGY BEBŐRTÖNZÖTT COMPUTER-KALÓZ
ALTERNATÍVÁI
HALÁLOS INJEKCIÓ
VAGY ÖNGYILKOS KÜLDETÉS.

Dorina a magyar katonák földön csak homályosan foglaltak. Mire csak kevés információt mond az a BLADES a körzetéről is majd csak az aktuális feladatokra figyelmeztet. Miközben előttük megnakalokban persze vázolja a Cyberia Project célját: el kell jutniuk Szuk-halot Szöldés-he, s ott egy kutatóbázisra, ahol állítólag egy titkos fegyver van születőben – meg kell tudnunk minden áron, hogy mi folyik, mielőtt a kutatás eredménye a Kartell (ez egy bűnszövetkezet) kezébe jut. Ehhez vissza is kapja ZAK a BLADES-t, valamint annak neki még egy pilótáját is. Utunkat a Norvég Tengeren kezdjük, ahol első kapcsolatuink Santos lesz, akinek a főútról egy TI-22-es Transfighter vár rák.

aftón keresztül menjünk fel hozzá. Tegyük így. A folyosón azonban egy másik ügynökbe, azaz ügynökökhöz, Glaba botlik, aki egy fegyvert szerez ránk. Forduljunk felé, s adjuk oda a pisztolyunk töltetét. Így már leereszti a fegyverét, ám nincs sok időnk társalogni, mivel a fűtőtornyot támadás éri. Býorsan menjünk Glaba után, majd az elágazásnál (jobbra). Egy gépgyűjtő fogunk most



zak az úrhoz, hogy mi csaltuk a fűtőberendezés



W
R
M
Y
C



1995 f e b r u á r

FORDULATOKBAN GAZDAG KALAND, IZGALMAS AKCIO, A NOVASTORM OT IS MAGA MÖGÉ UTASÍTÓ LÖVÖLDÖZŐS RÉSZEK A CYBERIA BEMUTATJA, MIRE IS KÉPES MA A PC EGY CD-ROM-MAL.

A RÖVÍTŐ LABIRINTUS

Térjünk vissza a még fel nem derített folyosóra, s balra manjünk el egészen a végéig. Amint kinyílik a végeben a kapu, rögtön ugorjunk fel a második (2. ACF), ugyanis nem állhat ki tüzharc.



● A szűrtörőgépet gyorsan válasszuk ki a vírusmentesítői funkciókat.

következik. Ha végeztünk a Kartell utolsó emberével is, ne menjünk még tovább, hanem balra, a kódos ajtón menjünk be. Az itt található számítógépeket megvizsgálva, hogy a kutatómunka melléktermékeként gyilkos vírusokat fejlesztettek ki, amelyek most elszabadultak. Nyolc vak-



● A vakcinát kell gyengíteni a vírusmentesítővel.

cínát már előkészítettek ellenük, amelyből a tudósok már ötöt felhasználtak. A maradék három közül válasszunk ki hát egyet, s gyengítsük le benne a fertőzést, tehát újabb lövöldözés következik. (Ha 50% feletti a teljesítményünk, már jó.) Ha ez megvan, lépünk be a folyosó utolsó ajtaján. Az öltöző termék után a karantén részbe kerülünk. Itt láthatunk egy Kartell tagot összegömbölyödve, elég ramaty állapotban. Ha nem akarunk mi is az ő sorsára jutni, igyekeznünk kell. Menjünk át a következő helyiségbe, s lépünk a furcsa szerkezet oldalánál lévő billentyűzethez. Válasszuk ki az imént legyengített vakcinát, s álljunk be a szerkezet közepére. Ha minden jól megy, a sugár megjelenése után egy hang tudatja velünk, hogy immár immunisak vagyunk.

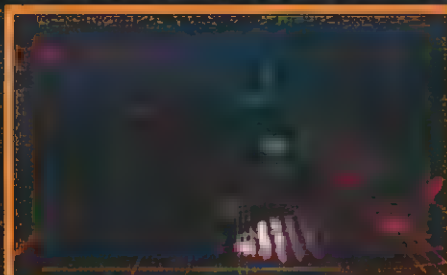
Folytassuk utunkat a következő szobába, ahol egy újabb furcsa szerkezetre figyel fel hősünk. A következő ajtót még ne nyissuk ki, hanem ülünk le a számítógéphez. A komputer üzeneteiből megtudhatjuk, hogy az ajtó mögött a nano-



● Immár végre immunisak vagyunk.

technológia újabb szűrőszülöttjei tanyáznak, melyek némelyike képes repülni, míg egyes példányai csak csúsznak-másznak. A középső ikon-nál indítsuk el az előbb látott gépet, más néven Charliet, ugyanis csak "vele" lehet a mutánsokat elpusztítani. A játék legnehezebb lövöldözés része következik, elég egy elmulasztott ellenség, és hősünk úgy jár, mint az Alien sorozat szerencsétlen áldozatai. Ha ezzel végeztünk, biztosíthatok mindenkit, a nehezen már túl vagyunk.

Immár akadálytalanul léphetünk be az ajtón egy újabb folyosóra, mely egy különös működésű lifthez vezet. Világítsuk át a lift kapcsolótábláját (F2). Négy dugattyút fedezhetünk fel. A feladat: mindegyik dugattyú karjának a közepén van egy csodaráb, ezekkel kell összekötni a liftet vezérlő két csővéget. A dolog nehézsége



● A legnehezebb rész: elég egy ki nem lölt mutáns, és Game Over.

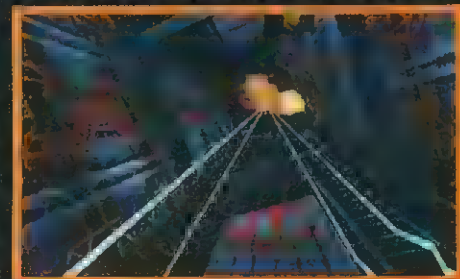
persze az, hogy egyszerre csak egy dugattyút tudunk telefűjteni levegővel, s a dugattyúk különböző sebességgel ereszkednek vissza. Ennek ellenére nem túl nehéz dolog, mindenkinek sok szerencsét hozzá. Ha ez sikerült, a kutatóintézet központi termébe jutunk.

ZAK megtalálta hát végre, amiért ide jött, de hogy mi is ez voltaképpen, azt még ő sem tudja. Egy biztos: az a nagy sejt alakú valami, aki magát Self Unit Scientist Projectnek nevezi válasszal a kérdéseire, értelmes lénynek tűnik. Ekkor bejelentkezik a BLADES-be Devlin, s gratulál hősünknek. Ám annak, amit ezután mond, már kevésbé örül ZAK, ugyanis kiderül, hogy ez a valami nem is fegyver, hanem mi vagyunk azok.

ZAK-nak tehát úgy tűnik befellegett, hiszen a Self Unit is érzékeli, hogy hősünk testében harminc másodpercen belül egy nukleáris töltet robban fel. A Self Unit azonban felkínál egy utolsó lehetőséget: egyesüljön vele ZAK, s így együtt képesek túlélni. Nincs tehát más választásunk, menjünk a Self Unit alá, és "folyassuk" magunkra.

DEVLIN ŰRBÁZISA

Immár különös élet-halál közti formájában ZAK Devlin bázisa ellen indul, fel az űrbe. Egy kis űrháború veszi tehát kezdetét, aminek végén végre Devlint átköltöztetjük a pokolba. A bázis robbanásától hősünk visszaesik a föld légkörébe, s ezzel ZAK kalandja befejeződött... Legalábbis



● Végül mindenre elszántan Devlin bázisa ellen indulunk.

egyelőre, ugyanis a stáblista alatt hallható mentősök CB-üzeneteiből az derül ki, hogy ZAK a zuhanás után még mindig életben maradt.

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELŐ

CYBERIA KIJÁRA INTERPLAY

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kijárási

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS 96%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

EGY KÉPREGÉNY

MELYNEK FŐHÖSE TE LESZSI!

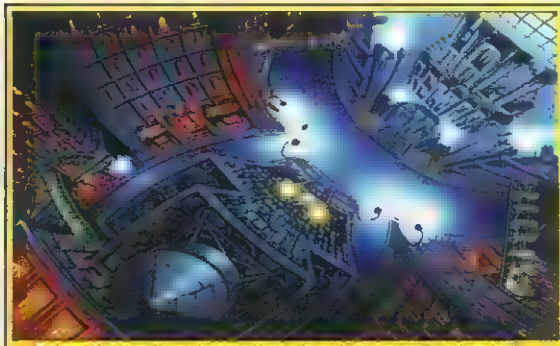
Peter Grey egy teljesen hétköznapi ember volt, aki mellet az ember egyszerűen elmegy az utcán. Egy leromlott állapotú kis könyvkereskedés tulajdonosának mondhatta magát, ahol a vevők nem túlságosan tolongtak. A felesége nemrég hagyta ott a legjobb barátjával, egyszóval élete romokban hevert. A gondolai elől - talán gyerekesnek tűnik - a képregények közé menekült. Kedvenc sorozata a Cygnus Comics-tól a Darksheer sorozat volt. Most azonban úgy tűnik erről az élvezetről is le kell mondania, ugyanis a Cygnus Comics bejelentette, hogy befejezi Darksheer kalandjait.

Nos, ebben a helyzetben vesszük mi át Peter irányítását az EDA legújabb kalandjátékában, a Noctropolisban. A játék kezelése a Blue Force-éhoz hasonló, meglátszik, hogy ez is amerikai játék. Az egér jobb gombjára tehát egy "piramis" jön be, erről válogathatunk a megfelelő parancsokból. (Open - nyitni ; Look - vizsgálni ; Move - mozgatni, ám ezzel lehet gépeket működtetni is ; Get -

OTTHON, ÉDES OTTHON

A történet elején tehát szokásunkhoz híven otthon lopjuk a napot. Vegyük fel a számláinkat az asztalról, majd menjünk hátra, a szobánkba. Itt a sarokból egy képeslapot vehetünk fel (az ex-feleségünk írta írónikus stílusban), s tegyük el az asztal alól a figyelmeztető levelet, valamint az asztalról a "Szeretnék Darksheer lenni" pályázat visszaigazoló nyugtáját. Nos, már sok szó esett Darksheerről, nézzük meg tehát ki is ő valójában, s vegyük fel a szék elől, az ottománról a képregényt.

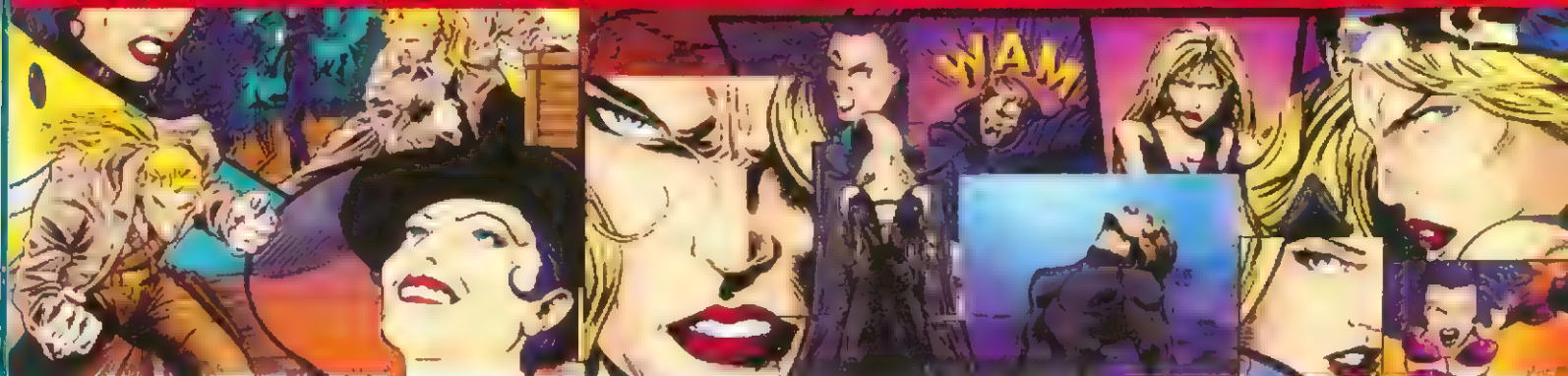
Mint láthatjuk, Darksheer leginkább Batmanhez hasonlítható, ő Noctropolis, az örökké sötét város igazság-bajnoka, aki kiirtja, vagy hűvösre teszi a rosszfiúkat. Ehhez az erejét egy különös anyagnak köszönheti, egy folyadéknak, ami voltaképpen nem is folyadék, hanem a sötétség tisztá



● Peter itt érkezik az ismeretlen, de mégis ismerős városba.

thumb, az örült tudós, aki egy baleset következtében a múltás növényei segítségével tért vissza az élok sorába, Top-Hat a varázslónő, Drealmer, aki képes gyilkolni az emberek álmain keresztül, s végül Master Macabre, aki valaha becsületes sebész volt, ám miután a bűnözés magával sodorta, brutális gyilkossá vált. Használjuk az ezüst érmét, melyet hősünk a megszokástól vezérelve felpöcköl a levegőbe. A földre leesve azonban megmagyarázhatatlan dolog történik: a kapu jelenik meg, amely magába szippantja Petert.

N O C T R O P O L I S



felvenni ; Goto - menni ; Talk - beszélgetni ; Travel - utazni ; Setup - a program paramétereinek beállításai ; Disk - állás mentés/töltés ; Inv - inventory ; Use - a tárgyainkat használni.)

A játékmenet elsöre talán furcsa lehet, ugyanis a megszokott kalandjátékokkal ellentétben nem mászkálhatunk össze-vissza a képernyőn, mindig csak oda mehetünk, ahol értelmes dolgot tudunk csinálni. Ez azonban rövid játék után megszokható. A játék grafikája (ez azt hiszem a képeinkből is látszik) nem mindennapi. Gyönyörű, színes, kézzel rajzolt SVGA felbontású ún. képregény stílusú háttereken digitalizált színészek alakítják hőseinket, akikkel persze végig digitalizált dialógusokban beszélgethetünk. A játékban ugyan nincs semmilyen forradalmi újítás, vagy szemet gyönyörködtető animáció, de már csak a káprázatos hátterek, meg a misztikus szto-ri miatt is érdemes ezt az anyagot végigjátszani.



● A mauzóleum a Succubus otthona.

essenciája, ez a Liquidark. Ezt az anyagot egy ősi szerzetesrend fejlesztette ki, amelyre Darksheer még civil emberként annak idején véletlenül bukkant rá. Darksheernek van persze egy csodálatos partnere is, ő Stiletto, akihez - talán betegesnek tűnhet ez egy képregény figura esetén - mint azt a hősünk szobafalán lévő posztereket elnézve láthatjuk, Peter különösképpen vonzódik. A képregény utolsó részében Darksheer visszavonul, mivel úgy gondolja hogy ő ennél az igazságosztó szerepnél többre születte. Az olvasás után hősünk elszenderedik, s rémálmból egy vámpírszerű nőszeméllyel a csengő ébreszti fel.

Menjünk a bejárati ajtóhoz, s beszéljünk a kis küldöncel. Egy csomagot tart a kezében, s azt állítja, a jövőnk van benne. Kérdésünkre, hogy mi van benne (What's inside...) valamint misztériumról, álomról, cseleszövéseiről kezd beszélni.

Kérdezzük meg, kinek jött, majd mire kiderül, hogy nekünk a Cygnustól, adjuk hát oda a pályázat nyugtáját. (Whois... , Grey... , I've got...) A csomagban a pályázat nyerevénye, két érme, és nagy meglepetésünkre a Darksheer sorozat folytatását találjuk. Elolvassva a képregényt kiderül, hogy Noctropolis börtönéből egy Flux nevű alak kiszabadította a legveszedelmesebb bűnözőket, így alkotva egy csapatot, melynek tagjai: Succubus, a női démon, Green-

NOCTROPOLIS CITY

Egy ismeretlen, de mégis ismerős város közepére érkezzünk. Menjünk az újságáruháoz, aki furcsa formának



● Végre rátaláltunk a Succubus-ra...vagy ő talált ránk?

tart minket. Mondjuk, hogy nem idevalósiak vagyunk, majd amikor elmondja, hogy Noctropolisba kerültünk, kérdezzük a képregényből ismert Desmond atyáról. (I'm not..., I'm looking...) Azonban semmit sem mond ingyen, tehát adjuk oda neki a képregényünket. (Maybe... , How about this...) Így már hajlandó információval szolgálni, s ad egy újságot is, amiben valami betörésről írnak az obszervatóriumban, s még valami botrányról az épülő Sunspire Toronyházzal kapcsolatban. Ezután kérdezzük ki őt mindenről, amiről tudjuk, mivel így címekeket tudhatunk meg. Menjünk is el egy új címre (travel), a templomhoz.

A kerítésnél ólálkodó fiútól megtudhatjuk, hogy az atyát hetek óta fogva tartja egy démon köszöbor, a Succubus műve. Balra a kerítés mellől vegyük fel a drótkábelt, s törjük le a rozsdás kerítésvasat. Nyissuk ki a

jobboldali lámpa aljánál az elektromos részek fedelét, s csatlakoztassuk a kábelünket. A vasat használva Peter rákötö a kábelt a vasra, s az egészet a kútba hajítja. Miután a szobor szétrobbant az elektrosokktól, lépünk be a templomba, s menjünk be a gyöntatőfülkébe. Nyissuk

ki az ablakot, ami mögött valóban Desmond atya ül, aki azonban kezdetben minket is démonnak vél. Magyarázkodjuk ki magunkat (Father Desmond..., Easy, Father..., The people..., Then you..., I destroyed...), mire megkérdezi, hogy mi a nevünk, s felajánlja, hogy legyünk mi a következő Darksheer. Fogadjuk el (Yes, Father...), majd kérdezzük ki őt is mindenről.



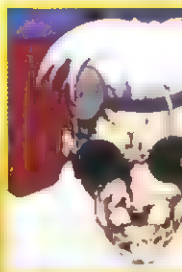
● A Neon Nook bárban a tönkrement Dynatek főnöke italozgat.

san társaságot is találunk: a rémálmbunkból már ismerős Succubust. Teljesen mindegy, mit beszélünk vele, a vége az lesz, hogy most a valóságban is belénk mélyeszi a fogait. Halálos mérgétől már csak perceink vannak hátra

A játékmenet nehézsége ellenére a sztorinak, a karaktereknek, a színes, szórakoztató háttérnek, a karakterekhez remekül kiválasztott színészeknek köszönhetően a Nectroglit minden "kalandornak" bátran ajánlom.

NYOMOZÁS A SUNSPIRE TOWER KÖRÜL

A Liquidark-os medencéből kijövet immár gyógyultan eszmélünk. Stiletto kérdésre, hogy hogy vagyunk, válaszoljuk hogy remekül (I feel great...). Ezután Stiletto próbára teszi képességeinket. (A helyes válaszok: Damn!..., You bitch!..., I've had enough..., ACTION: Incapacitable, ACTION: Kiss.) Im már hajlandó válaszolni az összes kérdésünkre. (Ha esetleg valaki elszúrná a próbát, Stiletto lakásán kérhet még egy utolsó lehetőséget.) A Shadowlair oszlopa közül kettőben rejtékhelyeket találhatunk, ezeket kinyitva az egyikből a shadeskin (Darksheer ruhája) és a Liquidark gránát kerül elő, míg a másikból egy könyv a Darksheer történelemről, és a Noctroglyph (amivel láthatatlanok tudunk lenni). Menjünk a Sunspire Towerhez, és vizsgáljuk meg a teherautót, amelyről a virágokat rakodják. Az autó oldaláról hűsünk a Central Park Növényház címét olvassa le. Beszéljünk az őrel. Adjuk be neki a mesét, hogy a város felügyeletől jövőnk új tervvel (I'm from the city..., It's got..., He won't...), mire ő a Cygnushoz, Sam Jenkinshez irányít. Bemenni tehát továbbra sem tudunk, szólunk hát Stilettonak, aki erre női fortélyal eltereli az őt figyelmét. Menjünk be az építkezésre, s a ge-



A SUCCUBUS NYOMÁBAN

Az atya ad egy - talán a Succubus nyomára vezető - csontot, ezt vigyük el a Főutcához, a Hall of Recordsba. Ez egy információs központ, tehát adjuk át a csontot az emelvény tetején tanyázó hivatalnoknak. Miután megvizsgálja,



● Az opera előtti "hölgy" szívesen megmutatja a portékáját.

kiderül, hogy a csont egy a száz évvel ezelőtti katasztrófában elpusztult, akkor nagy hatalmú ember, Benjamin Hutchins maradványa. Ezután őt is kérdezzük ki mindenről, különösképp erről az emberről, akiről elmondja, hogy a Mauzóleumnál van eltemetve. Az atyánál tett látogatásunkkor megtudtuk Stiletto címét is, de mivel őt egyelőre nem tudjuk meggyőzni arról, hogy mi leszünk a következő Darksheer, inkább menjünk a Mauzóleumhoz. Nyissuk ki a hátul lévő rácsot, s lépünk be az ajtón. A krematórium-ban találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg a koporsót, mely-

(ezt láthatjuk a kép sarkában), tehát igyekezzünk. Toljuk el a szobrot, mire az emelvény elmozdulásával egy lejárát nyílik. Vegyük fel az eközben felreppent csipkedarabot, s menjünk le. A Succubus "hálószobájában" vagyunk. Toljuk féltre a matracot a párnát. Az alatta látható naplót nyissuk ki, melyből kiderül, hogy a Succubus egy bombát rejtett el a templomban. Az egyik szobor kezében egy láncszál láthatunk, ezt törjük ki, s feszítsük ki vele a balra lévő rácsot. Ha kijutottunk, irány a templom. Az oltár mellett egyből felfedezhetjük, hogy egyel több szobor van, vegyük fel tehát a középső pasztik szobrot, s a párnát elhúzza a detonátort is. A Succubus látva, hogy a trükkje füstbe ment, immár szemtől szemben az atyának támad. Az atya persze nem képes őt lelőni, mivel a Succubus egy az azelőtt nála szolgált nővér testébe van beleköltözve. Stiletto azonban még idejében érkezik, s verekedni kezd a Succubusszal. Ne habozzunk mi se, vegyük le az oltárról a kelyhet, töltsük meg szentelt vízzel, s öntsük a Succubus nyakába... A Succubustól tehát megszabadultunk, azonban a mérgétől immár Peter is erőteljesen rogyik össze. Stiletto meg már épp kezdett volna megkedvelni minket, ezért gyorsan elvisz minket Shadowlairbe, Darksheer menedékhelyére.

rendákról vegyük fel az üvegágót, majd másszunk fel a teherliftre. Lökjük le róla a rakás téglát, s kapcsoljuk be a motorját. Fenn vegyünk magunkhoz egy üvegdarabot, s állítsunk vissza. A Cygnus (ez a képregény világában egy építész cég) előterében beszéljünk a portással, Wandával. (How about..., I'm with..., Listen..., You got it...) Panaszokdika a melegre, tehát ha ellintézzük a szerelőnél, Leonnál, hogy megcsinálja a légkondicionálót, talán beenged minket Jenkinshez. Menjünk be a jobboldali ajtón a gépházba. Leon egy irtózatoss nagy bunkó, s kérésünkre, hogy csináljon valami kis hűvösöt, rá se hederít. Ismét Stilettonak kell szólunk. Stiletto bája ismét célra vezetnek, a léhűtő elárulja, hogy csak Wanda bosszantására nem kapcsolta még be a berendezést. Miután Leon Stiletto jobbegyenesétől elszenderül, kapcsoljuk át a gépen a piros kapcsolót. Ismét beszéljünk Wandával (Perfect...), aki most már beenged minket Jenkinshez. Beszélve Jenkinsszel (az eljöttt óráját vegyük fel) kiderül, hogy a Sunspire Tower körül különös dolgok történtek, például arra kérte őt a megbízó, hogy legelőször a legfelső szintet fejezzék be, valamint valami titkos



● Tophat bűvészelőadásához nem tolonganak az önként jelentkezők.



● "Egy fél kiló házi kolbászt kérnék."

darkkal, majd menjünk a Hall of Recordsba, s a hivatalnokot kérdezzük az operaház címéről.

TOPHAT DEMUTATÓJÁN

Az operaház előtt egy rosszleány árulja magát, ám inkább menjünk be. TopHat előadását láthatjuk, ám cseppet sem nyeri el a tetszésünk, mivel Stiletto elvarázsolja mellőlünk, s csak akkor kaphatjuk vissza őt, ha elhozzuk neki az Observatórium lencséit. Mielőtt azonban oda mennénk, térjünk vissza az üvegáruházhoz, s

a mellette lévő teherautóból vegyünk ki a magokat, és a nővesztőszert. Ezután irány az observatórium, aminek a biztonsági kamerája előtt a Noctrogliph segítségével menjünk át. A bejárat mellett rakjuk a magokat a fal repedésébe, és öntsük rájuk a nővesztőszert. A falon keletkezett lyukon másszunk be. Bent vegyük fel a csavarhúzó, az olajozót, és a jegyzetfüzetet a liftről. (Persze úgy másszunk fel, hogy nehogy reflektor fénybe kerüljünk.) Liftezzünk fel a teles-

golópapírból. Ezután nyissunk be a hűtőkamrába. Vegyünk fel egy húskampót, toljuk el a kicsontozott marhák, s másszunk le a mögöttük lévő létrán.

MASTER MACABRE BIRODALMÁBAN

Master Macabre "műtőjébe" jutottunk. Ahogy ő is mondja épp időben, hiszen épp most kezd munkálkodni Stiletton, s szegényt az egyik ujjától meg is szabadítja. Az előadás azonban nem sokáig tart, mivel minket pedig mérges gázzal kábít el. Ébredésünkkor Master Macabre jó vágású ábrázata vigyorog ránk. Rövid beszélgetés után elmegy, hogy tompább, fájdalmasabb eszközöket hozzon. Immár tehát mi is le vagyunk kötözve egy műtőasztalhoz, azonban a savas edényt le tudjuk rugni, amely leesve szétmarja Stiletto ágyának a fémét. Ezután az asztalt meglökvé az felborítja a generátort, ami eltoltja Stiletto egy éles kés mellett, mely elvágja a szíjait. Miután kiszabadultunk, vegyünk el egy lombikot a polcraól s

szerkezetet is vittek oda, amelyet a Dynatek cég fejlesztett ki. (I'm from..., Who's the whacko..., What kind..., That's pretty...) Kérdezzük ki őt is mindenről. (Tell me about...) Ezután beszéljünk ismét Wandával, akit hamarosan a cég főnöke Ms. Shoto hivatja magához, akinek a liftkódját hűsünk kifigyeli. Vegyük fel Wanda asztala mellől a leesett liftkártyát, és segítségével mi is liftezzünk fel. Csevegjünk Ms. Shotoval. Beszélgetésünk azonban még ered-



● Macabre áldozatai karácsonyi díszben.

ménytelen, mivel nem hajlandó semilyen konkrétummal szolgálni az építkezésről. Ha elmegyünk Bornick özevegéhez, vagy a nemrégiben tönkrement Dynatek főnökéhez, Jim Drake-hez, a Neon Noose bárba (a Dynatek székház romjait őrző rendőr igazít minket útba), beszélgetve velük kiderül, mindkettőjük szerencsétlensége a Sunspire Towerhez kapcsolódik.

GREENTHUMBNÁL VENDEGSÉGBEN

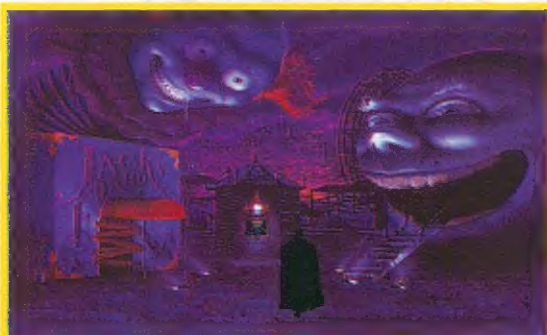
Látogassunk el a növényházhoz, s hatoljunk be az üvegvá-
góval. Greenthumb növényei közé kerülnünk, amelyek rüg-
tön el is fogják hőseinket. Greenthumb is megjelenik, és
sajnálkozását fejezi ki, hogy nem tudjuk őt elkísérni az ope-
rába a NEX előadásra. Miután Greenthumb távozott, hasz-
náljuk a Liquidark bombákat, amittől a növények elhalnak.
Vegyünk fel a földről az alélt Stiletto és távozzunk. Az üveg-
ház előtt egy plakátot sodor a szél, ez szintén a NEX-et hir-
deti. Gyógyítsuk magunkat ismét a Shadowlairben Liqui-

pot, majd a csövet felvéve irányítsuk a falra a vízsugarat. A
lyukon keresztül egy csoport
vagányba botlunk, beszéljünk
velük, ám információikat ők
sem adják ingyen. Ajánljuk fel
nekik először a késeket (Did
you..., Listen..., Tell you...) Ekkor elmondják, hogy látták
Stilettoékat, további ajándé-
kért, a nyakláncért pedig el-
mondják, hogy a triciklin,
amin távoztak a belvárosi hen-
tes logoját látták. (What abo-
ut..., How about...) A hentes
címét az újságárustól tudhat-
juk meg. Vegyünk a hentesnél
házi kolbászt. (Do you make...,
Yeah..., I don't..., How abo-
ut...) Az újsággal fizessünk,
mivel épp kifogyott a csoma-

nyissunk ki az ajtót. Macabre lép be, akin Stiletto meg-
bosszulja a levágott ujját. Macabre áldozatai raktárában
töltsük fel a lombikot savval, s mehetünk tovább. A ven-
tillátor lapátjai között ugorjunk át, majd ott vegyük fel a
lomok közül a csap-kereket, és vágjuk le a kötelet, az
üvegdarabunkkal. Menjünk vissza az előző helyre, s kös-
sük a kötél egyik végét a hatalmas nehezékre, míg a má-
sikát Peter a ventilátorba hajítja. Miután a kötél elszak-
adt, menjünk ki a nehezék üttötte lyukon. Dobjuk a sa-
vat a csatorna feletti csőhöz, mire az leesve egy hídát
alkot. Menjünk át, majd ott rögtön az első ajtón jobbra
be. Vegyük fel a földről a hajlítót rudat, amivel az elő-
ző helyen tegyük biztonságossá a keskeny hídát. Men-
jünk át, s a következő helyen a kerekünkkel zárjuk el a
csatornát. (Ha akarunk, az itt található hálóval, pat-
kányt foghatunk Macabre raktárában.) Ott, ahol az előbb
a rudat vettük fel, másszunk le a csatornába, melyen ke-



● Master Macabre szemmel láthatólag a szaknője szerelmese.



● Drealmer álmvilága meglehetősen bizarr.

resztül egy különös ajtóhoz jutunk, melyet egy kreatúra őriz. Adjuk oda a kreatúrának a sminkes dobozt (Look, friend..., Wait..., Maybe...), s kérdezzük meg mi történt vele. (What happened..., What was...) Elmondja, hogy Ms. Shotonál volt könyvelő, ám miután felfedezte, hogy a Sunspire Towert egy alvilági alak, Whisperman támogatja, és értesítette főnökét, hamarosan Macabre kései alatt találta magát. Ezután nyissuk ki a kaput, úgy, hogy

a gyémántot, amivel az asztalon az üvegbúrában vágjunk lyukat, s feldöntve a borsszórót tegyük el némi borsot. Ezt szórjuk a bohóc torkába, mire az egy ecsetet böffent ki. Ezzel fessünk egy ajtót az előtérben lévő vászonra, és lépünk be rajta. A hatalmas tornyra hajtsuk fel a pókhálót, másszunk fel, majd a tetején az ajtóhoz a lábtörő alatt keressük a kulcsot. Megtaláltuk hát Drealmert újra, beszéljünk vele. Hamarosan megmutatja, hogyan lehet az álomból kijutni: ha megöl minket. Szerencsére azonban a valóságban épp a Liquidarkban csücsülünk, tehát nem sikerült likvidálni minket.

WHISPERMANNÉL

Irány Ms. Shoto irodája, ahol a Macabre barlangjában hallottakat elmondva, Ms. Shoto kénytelen elárulni, hogy Whisperman az apja, akit az épület alatt, Subterraniában találhatunk. Az épület előtt törjünk le

talimat adó Quintessence-t. Ezt akárhogy is beszélünk vele, meg fogja tenni. Ám azután gyorsan pöcköljük a fénybe az arany érménket, mire a megjelenő portál magába szippantja a Quintessence-t. Ezután megjelenik egy Elementál is, akit ugyan be nem avatkozási eskü köt, de Lumisheer gaztetteit nem tűrheti tovább, s végez vele. Így immár valóban mi leszünk az új Darksheer, s Stilettoval együtt mindkét valóságsíkban képesek leszünk élni...



● Newton alma-elméletét a saját bőrünkön tapasztalhatjuk.



a megfelelő színű golyók egy sorban legyenek a megfelelő helyeken. Persze az alsó késsel kell kezdeni. (Egy tipp: először középen kezdjük kirakni, s kifelé haladjunk.) Ha kinyitottuk, mártózzunk meg ismét otthon a Liquidarkban.

EGY ÚJABB RÉMÁLOM

Hamarosan Stiletto láthatjuk, amint sztriptízbe kezd előtűnik. Ez csak álom lehet, de hamarosan kiderül, hogy sajnos egy újabb rémálom: Drealmer világába cseppenünk. Vegyük fel rögtön balról a festéket, majd az épületből, a bohóc fogából a fogorvosi piszkálót. Ez utóbbival fesszük ki a bedeszkázott ajtót, s belépve az asztalról lopjunk egy kis gyufát. Menjünk vissza a bohócfejbe, s a toronyból, a démon mellől emeljük el az olajlámpát. Menjünk vissza az előtérbe, és húzzuk le a sötétlőt, így újabb ajtón léphetünk be. Égessük le a pókhálót, s vegyünk magunkhoz egy kis háló-kötelet. Tegyük el a pókpetéket, melyek közül egy szent kereszt lóg ki, s ezt dobjuk hozzá a toronyban a démonhoz. Vegyük fel

egy darabot a fát védő rácsból, s fesszük fel vele a csatornafedőt. Másszunk le, nyissuk ki a kazánt, s pakoljuk be az összes törött székét. Ennek következtében a földön kinyílik a csapóajtó, melyen keresztül Whispermanhez jutunk, aki valójában már csak egy szellem. Beszélve vele elmondja, miként csalta őt csapdába Flux, akinek elárulta hogyan nyerhet a Liquidlightból a Quintessence-t, ami így Fluxnak mindenható hatalmat fog adni. Most már ő is Flux ellensége, tehát elmondja, hogy Flux a Sunspire Tower tetején található.

Szálljunk be a Cygnus liftjébe, s üssük be a jegyzetfüzetben lévő kódot. Így a Cygnus épület tetejére kerülünk, ahonnan a hűskampó segítségével lendülünk át a dróton a Sunspire Toronyba. A lépcsőházban vegyük fel a szigetelőszalagot, a kötelet, és a partvist. Legfelül egy kutya állja az útunkat, kössük hát a kolbászt a kötéltre, és dobjuk oda neki. Miután szerencsétlen állat lezuhan, ragasszuk a kampót a partvisra, és húzzuk vissza vele a kötelet, amelyen Peter átlendül a túloldalra.

SZENTŐL-SZENDEN FLUX-SZAL

Szembetalálkozunk hát végül Flux-szal, aki mint kiderül, nem más, mint az előző Darksheer. Most már azonban Lumisheernek nevezi magát, s kiderül, hogy ő gyújtotta fel a Dynatek épületét, miután végeztek a fénydesztilláló szerkezettel, ő vette rá Whispermant a Sunspire Tower támogatására, s ő volt az, aki úgy irányította régi ellenségeit és minket, mint a bábukat. Csak azért hagyott minket mindig életben, mert szüksége van egy emberre a mi valóságunkból, akinek a Liquidarkkal keveredett véréből, és nagyobb mennyiségű Liquidlightból elő tudja állítani, a mindenható ha-

Nos nagy vonalakban megpróbáltam tömören és következően leírni a sztorit, az azonban mindenképp előny, ha értjük az angol nyelvet, úgy ugyanis minden részletét megérthetjük ennek a nem túl egyszerű történetnek. Ja, és a játékot végigjátszani már csak azért is érdemes, mivel a végén megnézhetjük az összes elbakizott videojeleket.

Vári Zoltán



● Flux végre felfedte valódi kilétét.

576 ÉRTÉKELŐ

NOCTROPOLIS

KIADJA: EOA

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	
PITE	KORREKT
KEMÉNY	

ÖSSZEHATÁS

89%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"			AMIGA 1200			CD32			GAME BOY		
DAWN PATROL	6999	5999	SUBWAR 2050	4999	3999	WINTER S. SPORTS	999	599	RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
DELTA V	6999	4999	FIELDS OF GLORY	4999	3999	WRATH OF DEMON	999	799	SMASH TENNIS	8900	6900
DOOM 2	6999	5999	UFO	4999	3999				SPACE ACE	5900	3500
DREAMWEB	6999	4999				BRIAN THE LION	4999	2999	SUPER BATTLE TANK 2	6900	4900
HAND OF FATE	5999	4999	AMIGA			DANGEROUS STREETS	1999	1299	TROLLS	7900	5500
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	DISPOSABLE HERO	3999	2999	KID CHAOS	3999	2999	TURN AND BURN	9900	7900
RETRIBUTION	5999	3999	ELFMANIA	3999	2999	MYTH	2999	1999	WWF RAW	9900	7900
SPACE FEDERATION	5999	4999	LOTUS TRILOGY	4499	3999	PREMIERE	3999	2999			
TRANSPORT TYCOON	5999	3999	MORTAL KOMBAT	3999	2999	SUMMER OLYMPIX	1999	1299	SEGA MEGADRIVE		
ZEPPELIN	6999	4999	NIGEL MANSEL GP	4499	3999	SUPER PUTTY	2999	1999	ADVENTURE ISLAND	3900	2900
			NIPPON SAFES INC	3999	2999	SURF NINJAS	2999	1299	CASTELIAN	3900	2900
			RISE OF THE ROBOTS	4999	3999	TROLLS	1999	1299	HUDSON HAWK	3900	2900
						UFO	4999	2999	OUT TO LUNCH	4900	3400
PC CDROM			C64 LEMEZ			SNES NTSC			PAPERBOY 2	3900	2900
ARMORED FIST	7999	4999	ATOMINO	799	599	CRAZY CHASE	9900	7500	SPANKY'S QUEST	3900	2900
BLOODNET	6999	4999	BAAL	799	599	DOUBLE DRAGON V	9900	7500	XENON 2	3900	2900
CIVILIZATION/RAILR.T.	4999	2999	BLUES BROTHERS	999	599	JURASSIC PARK	9900	7900			
DARK LEGIONS	6999	3999	CAPTAIN FIZZ	799	599	POWER RANGERS	11900	9000	BALL 2	8900	6900
DAWN PATROL	6999	5999	DALEK ATTACK	799	599	PUSH OVER	5500	3700	BARNEY THE DINO	7900	5900
DREAMWEB	6999	4999	DEMON BLUE	699	499				BUBBLE AND SQUEEK	7900	5900
ECSTASIA	8999	6999	DYNASTY WARS	999	599				DYNAMITE HEADY	9900	7900
ELITE II	6999	3999	ELVIRA II	999	720	SNES PAL			INCREDIBLE HULK	9900	6900
F14 FLEET DEFENDER G.	6999	4999	KIDS PACK (6 játék)	999	699	ADDAMS FAMILY 2	5500	3700	LION KING	9900	8900
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999	LETHAL WEAPON	799	399	BARKLEY SHUT UP...	8900	6900	MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
LOTUS CHALL.	4999	3999	OPERATION HORMUZ	699	599	BLACK HAWK	7900	6900	MICRO MACHINES	8900	7900
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	POPEYE CO. (3 játék)	999	699	CHOPLIFTER 3	6900	4900	MORTAL KOMBAT II	11900	9900
MICROPROSE GP/GOLF	4999	2999	POSTMAN CO. (3 játék)	999	599	INCREDIBLE HULK	10900	9000	NHL HOCKEY '94	7900	5900
RETRIBUTION	5999	3999	STEIGAR	699	599	MAGIC BOY	7900	5900	OUTRUNNERS	9900	8900
STARLORD	6999	4999	SUBURBAN COMMAN.	799	699	MORTAL KOMBAT II	11900	9900	ROCK AND ROLL RACING	8900	6900
SYNDICATE	7999	5999	TROLLS	899	599	OUT TO LUNCH	8900	6400	SUBTERRANIA	8900	6900
THE HORDE	6999	4999				PILOT WINGS	6900	4500	TAZMANIA 2	9900	7900
VOYEUR	6999	4999									
WOLFPACK	6999	3999									

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény
ÉRVÉNYES 1995 MÁRCIUS 10-IG!
Ezen szelvény bemutatja a felsorolt játékokat a
tenit akciós árakon vásárolhatod meg.
**EGY SZELVÉNY
CSAK EGY JÁTÉK
VÁSÁRLÁSÁRA JOGSZÍV.**

576

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863**



**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

**BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL